This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

47. e. 28.

Sagenforschungen

von

Ludwig Uhland.

I.

Der Mythus von Thôr.

Stuttgart und Augsburg.

Verlag der J. G. Cotta'schen Buchhandlung.

1836.

Der

Mythus von Thôr

nach nordiſchen Quellen.

Von

Ludwig Uhland.

Stuttgart und Augsburg.

Verlag der J. G. Cotta'ſchen Buchhandlung.

1836.

TAYLOR INSTITUTION
UNIVERSITY
OF OXFORD

Der Mythus von Thôr

nach nordiſchen Quellen.

Aus den Tiefen einer Vorzeit, in die keine äussere Geschichte hinabreicht, haben die Völker altnordischen Sprachstamms sich ein großartiges Geistesdenkmal gerettet, eine volle Mythologie, eine umfassende religiöse Weltanschauung in Sinnbildern.

Die beiden Hauptquellen dieser Mythologie, die unter dem Namen ältere oder Sämunds Edda bekannte Sammlung altnordischer Götter- und Heldenlieder, muthmaßlich in der ersten Hälfte des zwölften Jahrhunderts veranstaltet, sodann die jüngere oder Snorris Edda[1], ein mythologisch-poetisches Handbuch, dessen Grundlage dem Isländer Snorri in der vordern Hälfte des dreizehnten Jahrhunderts zugeschrieben wird, erhalten manigfache Ergänzung durch

1 Unter diesen Namen sind im Folgenden, der Kürze wegen, auch Skálda und die weiteren Anhänge in Rasks Ausgabe begriffen. Die Entstehung des Ganzen erörtert P. E. Müller: Ueber die Aechtheit der Asalehre ꝛc., übers. von L. C. Sander, Kopenh. 1811.

die vielen mythiſchen Ueberlieferungen, die in isländiſchen Saga'n, in den Geſchichtwerken Saxos und Snorris, in Volksliedern und Volksſagen, zum Theil noch jetzt gangbaren, aufbewahrt ſind.

Bei aller Reichhaltigkeit der vorhandenen Quellen iſt jedoch in dieſen ſelbſt auf manches nun Verlorene hingewieſen, wovon oft nur noch dürftige Andeutungen oder die bloßen Namen übrig geblieben ſind. Aber auch die formelle Beſchaffenheit jener Quellen erſchwert auf verſchiedene Weiſe den Gebrauch derſelben. Die älteſten Urkunden, die mythiſchen Eddalieder von unbekannten Verfaſſern aus heidniſcher Zeit, bedienen ſich einer ſehr gedrängten Darſtellung, wobei der Gegenſtand großentheils als ſchon bekannt vorausgeſetzt iſt; einige Lieder dieſer Art aber, die ſich durch ihre Annäherung an den Kunſtſtyl des nordiſchen Skaldengeſangs als ſpätere verkünden, ſind eben darum auch theilweiſe mit den Dunkelheiten des gedachten Styls behaftet. In viel ſtärkerem Maße trifft dieß die zahlreichen größeren und kleineren Bruchſtücke von Liedern genannter Skalden des neunten und der folgenden Jahrhunderte, welche der j. Edda als Belege der hier angegebenen dichteriſchen Ausdrücke eingeflochten ſind; die Sprache dieſer Skaldenlieder, in welchen alte Mythen entweder als Hauptgegenſtand behandelt oder zum dichteriſchen Redeſchmucke benutzt waren, iſt durch künſtliche Bildlichkeit und durch die

äuſſerſte Freiheit der Umſtellungen nicht ſelten ſo ſchwierig, daß die ſprachkundigſten Erklärer, geborne Isländer, rathlos davor ſtehen. Die proſaiſchen Erzählungen der j. Edda, meiſt Auszüge und Paraphraſen noch vorhandener oder verlorener Mythenlieder, ſind zwar an ſich deutlich, müſſen jedoch behutſam gebraucht werden, weil den Verfaſſern derſelben ſchwerlich mehr ein tieferes Verſtändniß der Mythen zu Gebot ſtand und deßhalb die Auffaſſung hin und wieder ungenau oder verfehlt iſt, wie man ſich da, wo die reineren Quellen noch zugänglich ſind, aus der Vergleichung überzeugen kann. Die mythiſchen Rahmen, worein dieſe Erzählungen, nach dem Beiſpiel der alten Lieder, gefaßt ſind, und einige offenbare Einflüſſe chriſtlicher Anſicht müſſen ohnedieß in Abzug gebracht werden. Bei Saxo hat man nicht bloß die Färbung durch ein rhetoriſches Latein, in das er die heimiſchen Sagen übertragen hat, von dieſen abzuſtreifen, ſondern man muß auch bei ihm, wie in Snorris Geſchichtbuche, den hiſtoriſchen Geſichtspunkt, unter welchem beide die alte Götterwelt aufgefaßt und dadurch nothwendig verdunkelt haben, erſt wieder auf den mythiſchen zurückführen. In den isländiſchen Saga'n iſt der ächte Mythenbeſtand häufig in das willkürlich Gefabelte hinübergeſpielt und aufgelöst, in den ſpäteren Volksſagen und Volksliedern aber iſt derſelbe meiſt zum ergetzlichen Märchen geworden.

Zu dieſen äuſſerlichen Schwierigkeiten kommt nun diejenige, die im Weſen der Mythen ſelbſt liegt. Jede Mythologie iſt ihrem Begriffe nach ſinnbildlich, mögen daher auch ihre Bilder noch ſo vollſtändig und ungetrübt erhalten ſeyn, ſo fragt es ſich dann erſt um die Ergründung ihres Sinnes oder vielmehr um eine ſolche Aneignung derſelben, wobei Bild und Bedeutung in unmittelbarer, ungetheilter Anſchauung wirken. Die nordiſchen Mythen ſind, nach dem Zeugniſſe der Mythenquellen ſelbſt, Runen, Geheimreden, Geheimniſſe, ſie wollen, nach Räthſelart, gelöst ſeyn.

Es kann unter ſolchen Umſtänden nicht befremden, daß dieſe Mythologie ſehr verſchiedenartige Deutungen erfahren hat, und wer es, bei aller Anerkennung des durch vielfaches Verdienſt bereits Geleiſteten, nicht für überflüſſig hält, hierin Weiteres zu verſuchen, hat ſein Augenmerk vorerſt darauf zu richten, welcher Weg zur Löſung durch die beſondre Natur des Gegenſtandes angezeigt ſey.

Hier bietet ſich nun zunächſt die unverkennbare Bedeutſamkeit der mythiſchen Namen dar, und zwar in einem Stufengange, der von den unmittelbarſten und klarſten Bezeichnungen in ſtätiger Folge zu entfernteren und verſteckteren fortleitet. Unter den Namen der mythiſchen Weſen ſind manche, noch im jetzigen Isländiſchen, das gebräuchliche und eigentliche Wort für denſelben Gegenſtand, den der Mythus damit

bezeichnet; andre ſind zwar nicht minder eigentlich, müſſen aber, da ſie ſchon in den altnordiſchen Schriftdenkmälern nicht mehr in ſolchem Gebrauche vorkommen, in andern, näher oder ferner verwandten Sprachen aufgeſucht werden; noch andre halten zwar das mehr oder weniger unmittelbar bezeichnende Wurzelwort feſt, fügen aber Endformen bei, durch welche Perſon und Geſchlecht ſchärfer hervortreten; weiter gibt es ſolche, in denen Eigenſchaften oder Thätigkeiten des damit benannten Weſens bald leicht erkenntlich und wieder eigentlich ausgeſprochen, bald bildlich und in tieferliegenden Beziehungen angedeutet ſind. Von allen dieſen Benennungsweiſen, oder auch von Spielarten und Uebergängen derſelben, werden ſich im Folgenden Beiſpiele ergeben. Daß gleichwohl manche Namen, ſey es etymologiſch in der Wurzel oder in der beſtimmteren Beziehung zu ihrem Gegenſtand, auch der beharrlichſten Forſchung ſich verſchließen mögen, hebt den Nutzen nicht auf, der aus einem aufmerkſamen Verfolgen der in den Namenbildungen gegebenen Fingerzeige und aus einer vertrauteren Beobachtung des dabei ſtattgefundenen Verfahrens für die Erklärung des inneren Mythengehaltes gezogen werden kann.

Selbſt der ſprachlich unzweifelhafteſte Name gewährt jedoch nur dann eine ſichere Mythendeutung, wenn das Weſen, dem er angehört, auch durch ſeine

Erſcheinung in Lied oder Sage demſelben wirklich entſpricht. Weit mehr noch iſt man bei zweifelhaftem oder gänzlich unerklärbarem Namen auf die Anſchauung des Gegenſtandes verwieſen, aus welcher umgekehrt oft der Name ſelbſt erſt deutlich wird. Schon bei der erſten, unbefangenen Betrachtung laſſen die nordiſchen Mythenbilder in ihrer Geſammtheit einen entſchiedenen Eindruck zurück, ſie machen ſich auf einen gewiſſen Grad verſtändlich und laſſen weiteres Verſtändniß ahnen. Dieß iſt die Folge davon, daß ſie aus dichteriſch ſchaffendem Geiſte hervorgegangen ſind. Sie können darum auch nur mit poetiſchem Auge richtig erfaßt werden, dieſem aber werden ſie ſich bei näherem Anblick immer voller und lebendiger entfalten. Jede Deutung dagegen, die in der Einbildungskraft keinen Anhalt findet, die den Bildern einen Sinn unterlegt, durch welchen ihr anſchaulicher Zuſammenhang aufgehoben würde, muß eine unrichtige ſeyn, weil für ſie in der Natur des dichteriſchen Hervorbringens überall keine Möglichkeit gegeben iſt. Erſt im Vereine mit der poetiſchen Anſchauung wird nun auch die etymologiſche Forſchung ihre rechte Wirkſamkeit üben, beide werden ſich wechſelsweiſe prüfen, beſtätigen und ergänzen. Aber nicht bloß die allgemeinen Bedingungen des poetiſchen Geſtaltens hat ſich der Erklärer zur Richtſchnur zu nehmen; die mythiſche Symbolik hat ſich bei verſchiedenen Völkern ſo verſchiedenartig

angelaſſen, ihre Plaſtik iſt ſo manigfach, die Rechte des Bildes einerſeits und der innwohnenden Idee andrerſeits ſind ſo abweichend ausgetheilt, daß es nöthig iſt, auch hierin je die Eigenthümlichkeit der beſondern Götterlehre zu beachten, wenn die Deutung im Einzelnen glaubhaft und im Ganzen übereinſtimmend werden ſoll.

Der Geſammtumfang nordiſcher Mythen iſt allerdings von durchgreifenden Gedanken über göttliches Weſen und Wirken, über Leben und Schickſal der Welt beherrſcht, allein dieſe Gedanken ſind vornherein auf die mythiſche Darſtellung gerichtet, ſie werden daher nicht als nackte Lehrſätze vorgetragen, ſondern ſind durchaus in Bild und bildliche Handlung geſetzt, ja ſie treten oft ganz in den Hintergrund und überlaſſen das Feld der abſichtloſeren Luſt des dichteriſchen Geſtaltens. Die vielen Mythen vom Wechſel der Jahreszeiten, des Lichtes und des Dunkels, vom Streite wohlthätiger und verderblicher Naturkräfte, hängen zwar alle mit jenen Grundgedanken zuſammen, ſollten aber auch ſie durchaus in der Richtung erforſcht werden, Philoſopheme oder phyſikaliſche Weisheit des Alterthums in ihnen zu ergründen, ſo würde entweder die Ausbeute ſehr karg ausfallen, man würde unter der ſinnbildlichen Verhüllung doch oft nur die bekannteſten Naturerſcheinungen wiederfinden, oder man müßte, wie es wohl auch geſchehen iſt, Anſichten und

Denkweiſe einer viel ſpäteren Zeit in die Erzeugniſſe der früheren hineinlegen. Der Drang des menſchlichen Geiſtes, ſich mittelſt der ihm eingeborenen Vermögen der Auſſenwelt zu bemächtigen, iſt in philoſophiſchen Zeitaltern vorzugsweiſe durch die Reflexion, in poetiſchen durch die Einbildungskraft thätig. Wie die Natur ſelbſt ihre Spiegel hat, im Waſſer und in der Luft, ſo will auch die Dichterſeele von den äuſſeren Dingen ein Gegenbild innerlich hervorbringen, und dieſe Aneignung für ſich ſchon iſt ein geiſtiger Genuß, der ſich auch andern Betrachtern des Bildes mittheilt. Gewinnt ja doch das Bekannteſte in irgend einer Widerſpieglung den Reiz des Fabelhaften und ſtammen wohl eben daher die Wunder des Zauberſpiegels. Das Innere des Menſchen aber ſtralt nichts zurück, ohne es mit ſeinem eigenen Leben, ſeinem Sinnen und Empfinden getränkt und damit mehr oder weniger umgeſchaffen zu haben. So tauchen aus dem Borne der Phantaſie die Kräfte und Erſcheinungen der unperſönlichen Natur als Perſonen und Thaten in menſchlicher Weiſe wieder auf. Die nordiſche Mythologie zeigt dieſen Hergang in allen Graden der Belebung und Geſtaltung, und wer ſie in ihrem eigenen Sinne würdigen will, muß dieſer Wiedergeburt im Bilde, als ſolcher ſchon, ihre ſelbſtändige Geltung einräumen. Gleich den Kräften und Erſcheinungen der Natur ſind aber auch die des Geiſtes in den Mythen

persönlich geworden; selbst die abgezogensten Begriffe, namentlich die Formen und Verhältnisse der Zeit, haben sich als handelnde Wesen gestaltet. Indem so einerseits die Natur durch Personification beseelt wird, andrerseits der Geist durch dasselbe Mittel äussere Gestaltung erlangt, werden beide fähig, auf dem gleichen Schauplatze sinnbildlicher Darstellung zusammenzutreten.

Es macht sich übrigens wohl fühlbar, daß die nordische Mythendichtung nicht auf die bildende Kunst gerichtet oder von letzterer bestimmt war. Wenn es gleich nicht an Beispielen fehlt, daß an heiliger Stätte Götterbilder aufgestellt, daß zur Weihung oder zum Schmucke des Hauses, des Ehrensitzes, des Schiffes, des Schildes, Bildwerke aus der Götterwelt angebracht waren, so spricht doch nichts dafür, daß diese Kunstübung ein allgemeineres Bedürfniß des Volkslebens gewesen sey oder irgend eine höhere Stufe der Ausbildung erreicht habe. So blieb die mythische Symbolik von den Bedingungen der künstlerischen Darstellbarkeit unabhängig und nur denen der inneren Anschauung unterworfen, ihr Inhalt konnte daher auch nicht in der äusseren Vollendung des Bildes aufgehen. Der Gedanke in seiner Versinnlichung, der Naturgegenstand in seiner Personification blieb doch zugleich er selbst. Nimmt man hiezu die vorbemerkte Bedeutsamkeit der Namen, so

kann es nicht befremden, daß in manchen Fällen die Allegorie ziemlich unverſchleiert heraustritt. Der Gebrauch der Sinnbilder erſcheint als ein bewußter und iſt eben deßhalb ein freierer; derſelbe Gegenſtand kann in verſchiedenen Beziehungen auch unter verſchiedenen Namen und Bildern aufgeführt ſeyn, es können ſich Mythengruppen bilden, die unter ſich wenig oder äuſſerlich gar nicht zuſammenhängen, es kann ſelbſt Widerſpruch zwiſchen einzelnen Mythen oder mehrfachen Darſtellungen des nämlichen Mythus ſtattfinden. Ob man geneigt ſey oder nicht, ein ſolches Bewußtſeyn der Mythenbildung im nordiſchen Alterthum anzuerkennen, die Thatſache liegt in den Mythen ſelbſt. Dieſe Mythik iſt darum doch nicht in trockenen Abſtractionen erſtarrt, denn da für Gegenſtände der religiöſen Weltbetrachtung noch keine andere Weiſe des Ausdrucks, ja des Denkens ſelbſt, gefunden war, als eben die bildliche, ſo ſteht der Gedanke doch niemals ausgeſchieden neben dem Bilde, wohl aber theilt er den aus der Natur und der menſchlichen Erſcheinung entnommenen Gebilden ſeine eigene ſchrankenloſere Bewegung mit, und ſo erhält das Natürliche, indem es theils ſeinen gewohnten, theils fremden und höheren Geſetzen folgt, den Zauber des Wunderbaren, die Mythendichtung im Ganzen aber den Charakter des Tiefſinns und der ſicheren Kühnheit.

Jene Thatsache der selbstbewußten oder sich fühlenden Symbolik hebt auch nicht den Glauben an göttliche Persönlichkeit auf, der überall als religiöses Bedürfniß vorauszusetzen ist, nur wird oft schwer zu bestimmen seyn, wo das Sinnbild aufhöre und der wahrhaft persönliche Gott eintrete. Im Allgemeinen befindet diese Frage sich in der Schwebung zwischen der dem sinnlichern Volksglauben und dem herkömmlichen Götterdienste zugewandten Aussenseite und dem innersten Sinne des durchgebildeten Mythus. Der Mythenforscher wird somit zwar auch die rohere Volkssage und die zerstreuten Nachrichten über den heidnischen Cultus als Hülfsmittel zu gebrauchen haben, obwohl mit Vorsicht gegen die Befangenheit der christlichen Aufzeichner, stets aber werden ihm die Mythen selbst sowie der eigentliche Gegenstand der Betrachtung, so auch die Hauptquelle der Erklärung seyn. Hier nun weichen allerdings die Persönlichkeiten großentheils entweder nach aussen in die Natur oder nach innen in den Begriff zurück, allein auch die bewußt sinnbildliche Personification zeugt von dem Verlangen und Erfühlen eines lebendigen Gottes, für dessen manigfaches Walten und Wirken in Natur und Geisteswelt kein anderer Ausdruck genügt, als Gestalt und Bewegung lebendiger, begeistigter Wesen. Diese persönlichen Gestaltungen, besonders die bedeutendern, durch älteste Ueberlieferung

geheiligten, wurden denn auch fortwährend nicht rein bildlich genommen, sondern sie wirkten mit dem Hauche des göttlichen Lebens, das in ihnen zur Erscheinung kam, und so vermittelte sich der tiefere Geist des Mythus mit der sinnlicheren Volksansicht.

Während auf dem angezeigten Wege sich der etymologischen Forschung und der poetischen Anschauung die einzelnen Durchblicke lichten, wird zugleich der vorausgefaßte Gesammteindruck sich bestimmter gestalten, der Geist des Ganzen, von innen heraus arbeitend, stets näher und vernehmbarer entgegenkommen und so die Genauigkeit im Besondern mit der umfassenden Uebersicht zum rechten Verständnisse zusammenwirken.

Diese Bemerkungen über Mittel und Wege der Mythendeutung können zwar nur an der näheren Beleuchtung ihres Gegenstandes selbst sich bewähren, doch schienen sie geeignet, über manches Nachfolgende einleitend zu verständigen und die Wiederkehr allgemeinerer Betrachtungen abzuschneiden.

Die Erforschung des Einzelnen darf sich, wie eben bemerkt, vom Hinblick auf das Ganze, dem Jenes angehört, niemals lossagen, da aber die umfassendere Erkenntniß doch nicht mit einem Schritte zu erlangen ist, so wird es auch zu ihr am sichersten führen, wenn vom Leichteren zum Schwierigeren, vom Helleren zum Dunkleren fortgeschritten wird. Mythen, die im

Naturgebiete verkehren, liegen nun gewiß dem Verständniß offener, als solche, die sich auf die innere Welt beziehen; dort sind die stoffartigen und greifbaren Dinge, hier die körperlosen und übersinnlichen. In der nordischen Götterlehre fällt auf diese Seite der Mythus von Odin, auf jene der von Thôr; im ersteren Mythenkreise ist vorzugsweise das Geistesleben, im letzteren das Naturleben vergegenwärtigt. Schon die Anerkennung dieser verschiedenen Gebiete und die Auseinanderhaltung dessen, was der einen oder der anderen Seite angehört, ist ein erheblicher Schritt zur richtigen Auffassung des Ganzen. Thôr waltet überall in der Natur und befindet sich im unablässigen und manigfachsten Zusammenstoße mit den gewaltsamsten Naturkräften, deren mythische Erscheinung denn auch am meisten in die Sinne fällt. Mit dem Mythus von Thôr wird daher ein neuer Versuch, Inhalt und Geist der nordischen Mythologie zu erforschen, am zweckmäßigsten beginnen.

Jötune (*iötnar*, sing. *iötunn*), Thurse, Riesen, sind dieser Mythologie die Personification des Ungeheuren und Ungestümen, Finstern und Feindseligen in der Natur, der rohen, ungezähmten Elemente. Das chaotische Urwesen Ymir, der Brauser, auch Örgelmir, der Uralte, aus dessen Körper die Welt geschaffen

iſt, war ein Jötun und aller Jötune Stammvater. Ymir ſelbſt iſt dadurch geworden, daß im Abgrunde Ginnûngagap die von der kalten Nordſeite, von Niflheim, der Nebelwelt, hergedrungenen Eisſtröme, Elivâgar, vor den von Muſpellsheim, der ſüdlichen Feuerwelt, ausgeflogenen Funken zu ſchmelzen anfiengen und die Tropfen ſich belebten. Der ſo entſtandene Urrieſe erzeugte aus ſich ſelbſt ſeine jötuniſche Nachkommenſchaft; unter dem Arme wuchſen ihm Sohn und Tochter, ein Fuß zeugte mit dem andern einen Rieſenſohn. Aus des erſchlagenen Ymirs Fleiſche ward dann die Erde geſchaffen, aus ſeinem Gebeine Felſen, aus ſeinen Haaren Bäume, aus ſeinem Blute das Meer, aus der Hirnſchale der Himmel, aus dem Gehirne die mißmuthigen Wolken, aus ſeinen Brauen Midgard, das Geheg der mitteln, bewohnbaren Erde (*Vsp.* 3. *Vafthr.* 21. 28—35. *Grimn.* 40. 41. *Hyndl.* 32. *Sn. Edd.* 5—7).

Aber auch in der erſchaffenen und geordneten Welt behalten Ymirs Abkömmlinge, Rieſen und Rieſenweiber, die Liebe zum alten Chaos, den Hang zur Zerſtörung, die Feindſchaft gegen Alles, was den Himmel mild und die Erde wohnlich macht. Sie ſind die Dämone des kalten und nächtlichen Winters, des ewigen Eiſes, des unwirthbaren Felsgebirgs, des Sturmwinds, der ſengenden Hitze, des verheerenden Gewitters, des wilden Meeres; und darnach ſind ſie

auch besonders benannt, Reif- oder Eisthurse, Berg- oder Felsriesen (*hrîmthursar, bergrisar*) ꝛc. Zurückgedrängt oder gebunden, rütteln sie unablässig an ihren Schranken und Fesseln, auch wird es ihnen noch einst gelingen, alle Bande zu zerreißen, und selbst die in Ymir verbundenen Elemente werden im Weltuntergange zugleich losbrechen[2].

Schöpfer, Ordner und Erhalter der Welt sind die Götter, Âsen (*aesir*, sing. *âs*). Ihr Stammvater Buri gieng, nach der j. Edda, aus salzigen Reifsteinen (*Sn. Edd.* 7), aus der Blume und Würze des Urstoffes, hervor; in ihnen ist die treibende und bildende Kraft, der lebendige und belebende Geist. Buris Sohn ist Bör, der mit der Riesentochter Bestla drei Söhne zeugt (*Sn. Edd.* 7. *Vsp.* 4. *Rûn.* 3). Odin, der erste von diesen, ist fortan der Âsen oberster (*Grîmn.* 44. vgl. *Hyndl.* 29). Er und seine Brüder schaffen in vorbesagter Weise Himmel und Erde aus dem Körper des von ihnen erschlagenen Urriesen. Dann ordnen die Âsen den Gang der Gestirne, den Wechsel der Tageszeiten und den Jahreslauf (*Vsp.* 6). Sie erschaffen aus Brimirs, des Brandenden (wieder des Urriesen), Fleisch und schwärzlichen Knochen

2 Eine weitere Stufe des Jötunwesens, die Uebertragung desselben auf die Geisteswelt, ist mit dem Vorbesagten nicht ausgeschlossen; so ist z. B. der Zweifel (Ímr, Imi, Vafthr. 5. Sn. Edd. 211) ein Riese.

(*Vsp.* 9), d. h. nach Obigem aus Erde und Geſtein, die Zwerge (*dvergar*), die, beſonders im Schoß der Erde, ſtill und unſichtbar wirkenden Naturgeiſter. Zuletzt wird aus Aſk und Embla, Eſche und Ulme, das Menſchengeſchlecht gebildet und beſeelt (*Vsp.* 17. 18). Die Âſen walten über ihrer Schöpfung, indem ſie täglich nach der Eſche Yggdraſil zum Gerichte fahren (*Grîmn.* 29. 30). Dort ſitzen ſie, in der Zwölfzahl gedacht (*Hyndl.* 28. *Sn. Edd.* 23), wie auch im nordiſchen Rechte der Gerichtsmänner meiſt zwölfe ſind, auf Rathſtühlen (*Vsp.* 9. 27). Darum heißen ſie auch Regin, rathende, waltende Mächte. Die Eſche ſelbſt, hochragend und mit weitverbreiteten Wurzeln, immergrün und doch vielzernagt (*Vsp.* 19. *Grîmn.* 35), iſt ein Bild des wachſenden und vergänglichen Naturlebens. Unter derſelben Eſche wohnen an Urds Brunnen die drei ſchickſalskundigen Nornen (*nornir*), Urd, Verdandi und Skuld (*Vsp.* 20), die ſchon durch ihre Namen, welche auf Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft weiſen, als Zeitgöttinnen bezeichnet ſind. Sie bedeuten das Geſetz der Zeit, des Werdens und Vergehens, dem die erſchaffene Welt und in ihr die waltenden Âſen ſelbſt unterworfen ſind. Die geiſtige Natur des Âſengeſchlechts hat ſich ſchon in der Ehe Börs mit der Rieſentochter an die Materie gebunden und iſt dadurch im Looſe dieſer mitbefangen. Wann einſt die entfeſſelten Jötune hereinbrechen, dann

werden im Untergange der Welt auch die kämpfenden Âsen verschlungen und darum heißt das Ende der Dinge Ragnarök, der Regin, waltenden Götter, Dämmerung. Aber aus dem allgemeinen Untergange steigt eine neue Welt empor, in der auch die Âsen wieder aufleben, und so bewährt sich der im Salzsteine gelegene Keim dennoch als ein Göttliches, das im Durchgange durch die Zeit zwar ihren Wechseln verfallen, an sich aber unvertilgbar ist.

Auf dem zeitlichen Daseyn der Âsen lastet nun stets das Vorgefühl des hereindrohenden Verderbens. Ueberall erkennen sie die Zeichen desselben; im Einbruche der Nacht, in der jährlichen Abnahme des Lichtes, im Welken des Sommergrüns, im Siege des Winterfrosts ahnen sie den Tod ihrer Schöpfung, empfinden sie ihr eigenes Altern. Haben sie doch Den in ihrer Mitte, in dem sich durchaus die Neige der Dinge verbildlicht. Loki, der Beschließer, Endiger[3], von jötunischer Abkunft, hat in frühester Zeit schon mit Odin Blutbrüderschaft geschlossen (*Aeg.* 9) und befindet sich stets in der Âsen Gesellschaft. Nach Raum und Zeit bezeichnet er Ziel und Ende der Göttermacht. Er

3 Lex. isl. lok, n. pl. finis, consummatio; namentlich auch von einer größern Katastrophe: Niflúnga-lok (Sæm. Edd. 230), der Niflunge Untergang. Das Zeitwort ist: liuka, lúka, claudere, finire, part. præt. lokinn. Vgl. Lex. myth. 232. 629. D. Myth. 148.

wirkt die Abnahme des Lichtes, er ist der Abend des Jahres, wie der Zeiten überhaupt, und steht in durchgängigem Gegensatze mit Heimdall, dem überall die Frühe, der Aufgang, angehört, dessen Schwert Höfud, der Anfang, ist, der Gras und Wolle wachsen hört, jedes leiseste Werden erlauscht. In die Gemeinschaft der waltenden Götter aufgenommen, vertritt Loki nicht bloß den im Leben der Welt auch den Jötunen gebührenden Antheil, er ist zugleich das leise Verderben, das rastlos unter den Göttern umherschleicht. Dieß sein stille zehrendes Wirken wird als List und Trug, als boshafter Rath dargestellt, wodurch er die von ihm getäuschten Âsen in Schaden und Unfall führt. Aber auch ihren endlichen, gewaltsamen Untergang hat er vorbereitet. Mit dem Riesenweib Ögurboda oder Ângrboda, der Unheilkünderin, hat er, ausser der Todesgöttin Hel, den Wolf Fenrir und die Midgardsschlange gezeugt; das erstere dieser Ungeheuer wird im letzten Kampfe Odins Tödter seyn, das andre Thôrs, der beiden Hauptgötter. Als die Âsen seines Verrathes inne werden, fangen und binden sie ihn, allein auch er wird einst los werden und die zerstörenden Gewalten heranführen. Dann geben Loki und Heimdall sich gegenseitig den Tod, Anfang und Ende gehen in der Auflösung alles Zeitlichen mit einander auf. Lokis Eltern sind Farbauti und Laufey, wörtlich: Fährmann, Ruderer,

und Laubinsel[4]. Vergegenwärtigt man sich was diese Namen besagen, so zeigt sich ein Fährmann, der einem dichtbelaubten, abendlich schattenden Eilande zurudert; in diesen wenigen Zügen mag die Heimkehr der Dinge in die alte Nacht, die Dämmerung der Götter selbst, Lokis künftiges Werk, vorgebildet seyn. Schiff und Schifffahrt leihen auch sonst dem nordischen Mythus Bilder der Bewegung und des Umlaufs im Leben der Welt, Sohn des Zeitverlaufs aber ist das Ende; Loki selbst steuert am Schlusse der Zeiten den Kiel der Zerstörer (*Vsp.* 51).

Doch nicht verzagend und thatlos harren die Götter dem Schicksal entgegen. Jeder wacht und wehrt, schafft und kämpft an seiner Stelle. Odin (*Odhinn*), das Haupt der Âsen, der, auch dem Namen nach (Lex. myth. 364. D. Myth. 94), der Gott des lebendigen Geistes ist, durchforscht rastlos die Welt und stärkt die Sache der Götter, indem er überall geistiges Leben weckt und den irdischen Heldengeist zu höherem Berufe, zur künftigen Theilnahme an dem großen Götterkampf, in seine himmlische Halle heranzieht. Dagegen ist Thôr, Odins kräftigster Sohn, vorzugsweise Beschirmer der Erde, deren

4 Die Mutter heißt auch Nál (Hrafn. 16. Sn. Edd. 52), Nadel; der Name (dessen Deutung in Sn. Edd. 355 wenig aufhellt) betrifft wieder das Schiffswesen, denn unter den Benennungen des Schiffes (Sn. Edd. 220 b.) findet man: nálar, wie árar ꝛc.

Anbau er begründet, deren Fruchtbarkeit und Freundlichkeit er zum Besten ihrer Bewohner unermüdlich fördert und schützt, und darum mit den wilden Elementargewalten in beständigem Kampfe liegt.

Zu seiner näheren Charakteristik kann nach diesen allgemeinen Andeutungen übergegangen werden.

Thôr (*Thôrr* statt *Thonr*, D. Gramm. III, 353. D. Myth. 112) ist der personificierte Donner, der Donnergott. Das Wort findet sich zwar im Isländischen nicht mehr für Donner gebraucht und ist durch andre ersetzt. Aber die neueren nordischen, sowie andre germanische Sprachen, und selbst eine weitergreifende etymologische Verwandtschaft, setzen die Wortbedeutung ausser Zweifel. Dazu stimmt denn auch Thôrs äussere Erscheinung. Wenn er daherfährt, erzittern die Berge, brechen die Felsen und steht die Erde in Flammen (*Aeg.* 55. *Thrym.* 23. *Fornm. S.* II, 154). Seinen Wagen ziehen dann zwei stattlichgehornte (*Hým.* 7) Böcke, Tanngnioſtr und Tanngrîſnir, Zahnknisterer und Zahnknirscher. Sie versinnlichen eben die Sprungfahrt über die Gipfel des Gebirgs. Von solchem Fahren heißt er nach der j. Edda (*Sn. Edd.* 26) Ökuthôr, der wagenlenkende Thôr, und in einem Eddaliede Wagenmann (*vagna verr, Alv.* 3). Auf seinem täglichen

Wege zum Gerichte bei der Eſche Yggdraſil muß er durch die Ströme Körmt, Örmt und beide Kerlaug waten, denn die Âſenbrücke ſteht all in Flammen, heilige Waſſer glühen (*Grimn.* 29). Die Âſenbrücke iſt das Himmelsgewölbe, das bei des Donnergottes Herankunft brennt und unter den glühenden Strömen ſind blitzumloderte Gewittergüſſe zu verſtehen[5]. Kerlaug iſt: Wannenbad, geheiztes Bad, die zwei andern Namen ſind unerklärt. Aus Thôrs Augen ſcheint Feuer zu flammen (*Thrym.* 29. vgl. *Sn. Edd.* 50) und zu den Menſchen tritt er als ein anſehnlicher, jugendlicher Mann mit rothem Barte, dem Zeichen ſeiner Feuernatur (*Fornm. S.* II, 182 f. V, 249); wenn er in dieſen Bart bläst und damit ſeine Bartſtimme, ſeinen Bartruf (*skeggrödd, skeggraust*) erregt, ſo verurſacht er den ſeinem Heiligthum nahenden Feinden heftigen Gegenwind (*Fornm. S.* I, 302 f. vgl. II, 204 f. *Thrym.* 1. D. Myth. 120). Seine Ankunft iſt eine plötzliche, wie

5 Das erſte Lied von Helgi dem Hundingstödter (Sæm. Edd. 149) ſagt in der Beſchreibung einer Sturmnacht: „Aare klangen, heilige Waſſer (heilög vötn, ganz wie in Grimn. 29) rannen von Himmelbergen.“ Die klingenden Aare ſind Sturmwinde, der Sturm erſcheint auch ſonſt, wie ſich weiterhin ergeben wird, in Adlergeſtalt; in Vsp. 54. ſchlägt Egdir (der Sturmadler) die Harfe. Die Waſſer, die von Himmelbergen niederfallen, ſind in ſolchem Zuſammenhang augenſcheinlich Regenſtröme, die ſich aus den aufgethürmten Wolken ergießen; heilig ſind ſie, weil ſie vom Himmel kommen.

die des Gewitters; kaum genannt, ist er auch schon gegenwärtig und schlagfertig (*Aeg.* 55. *Sn. Edd.* 47. 108). Mit Eisenhandschuhen oder Eisengriffen (*Sn. Edd.* 26) schwingt er den Hammer Miölnir, den Malmer, der, ausgeworfen, in seine Hand zurückkehrt (*Sn. Edd.* 132) und mit dem er den Jötunen die Schädel zerschmettert, unverkennbar hatte man dabei die sogenannten Donnersteine, Donnerhämmer, im Auge, die nach dem Volksglauben mit dem zündenden Blitze niederfahren; dem Wurfe des Hammers gehen Blitz und Donner voran (*Sn. Edd.* 109), auch hiedurch erweist er sich als der einschlagende Donnerkeil[6]. Dieser Erscheinung des Gottes entsprechen die Beiwörter: der Starke, Thatkräftige, Hartgesinnte (*Hym.* 38. 23. *Thrym.* 33). Wenn er Megingiardar, die Stärkegürtel, um sich spannt, dann verdoppelt sich ihm die Götterkraft (*Sn. Edd.* 26). Ihm vorzugsweise schwillt, dem Jötunzorne (*jötunmôdhr, Vsp.* 50. *Sn. Edd.* 107. 150) gegenüber, Âsenzorn (*âsmôdhr, Sn. Edd.* 109) und Âsenstärke (*âsmegin, Hym.* 30. *Sn. Edd.* 26. 51. 114).

Die Stammtafel Thôrs ist folgende: er ist der Sohn Odins von Jörd (*Vsp.* 56. 57. *Thrym.* 34. *Aeg.* 58 ꝛc.). Seine Pflegeltern sind Vingnir

6 D. Myth. 122 f. — Stellen der Skaldengesänge, worin Thôr als Donnerer und Blitzeschleudrer geschildert wird, sind angemerkt im Lex. myth. 638. 685 sq.

und Hlôra (*Sn. Edd.* 101). Er wird Meilis Bruder genannt (*Harb.* 9. *Haustl.* in *Sn. Edd.* 111). Seine Gemahlin ist Sif, die ihm einen Stiefsohn Ullr zugebracht und eine Tochter Thrûd geboren hat (*Sn. Edd.* 101. 119). Zwei Söhne hat er: Môdi und Magni (*Vafthr.* 51. *Hym.* 33. *Harb.* 9. 51. *Sn. Edd.* 101); nur von letzterem wird die Mutter, Jarnsaxa, ausdrücklich genannt (*Sn. Edd.* 110)[7].

Die Verbindung des Âsenvaters Odin mit Jörd (*Jördh*), d. h. die Beziehung der schaffenden und bildenden Götterkraft zur Erde, äussert in Thôr, dem Sohne, ihre volle und manigfache Wirkung. Bedeuten Vingnir und Hlôra, wie vermuthet wird[8], den Flügelschwinger und die Funkelnde, so eignen sich solche Pflegeltern für den Gott, der in Sturm und Flamme daherfährt und dem dieses geflügelte Wesen nicht von der schwerfälligen Mutter Erde angeboren, oder anerzogen seyn kann; Vingnir findet sich auch im Verzeichniß der Jötune (*Sn. Edd.* 210), zu denen die

7 Nach Hálfdans S. Eysteinss. (Fornald. S. III, 556) war der Jötun Svadi ein Sohn Âsathórs, allein die genannte Saga ist sehr unsicher und wo sonst dieses Jötuns (Svadha iötuns, Fornald. S. II., 4. 20) ganz genealogisch gedacht wird, geschieht seiner Abstammung von Thór keine Erwähnung. Ueber Hálfdan, der für Thórs Sohn gehalten worden, weiterhin Mehreres.

8 Lex. myth. 656. Man findet glôa und hlôa, Grimn. 29 (glær und hlærr), analog wären glôra und hlôra, vgl. Sn. Edd. form. 12.

Stürme gehören. Den Namen der Pflegeltern entsprechen dann die von Thôr selbst gebräuchlichen: Vîngthôr (*Alv.* 6. *Thrym.* 1), der beschwingte Thôr, und Hlôrridi (*Hym.* 4. *etc. Aeg.* 54. 55. *Thrym.* 8. *etc.*), Stralschleudrer[9]. Das nordische Herkommen, die Kinder in fremdem Hause erziehen zu lassen, ist hier auf den Götterſohn übertragen[10]. Von Thôrs Bruder Meili wird nichts weiter erwähnt, als daß auch er ein Sohn Odins ist (*Sn. Edd.* 211. *Haustl.* ebd. 120); auch die gleiche Mutter, Jörd, ist zu vermuthen, da Thôr allein unter den Âsen als Meilis Bruder zugenannt wird. Seine Söhne Môdi (*Môdhi*) und Magni treten wenig in den vorhandenen Mythen auf, und über Thôrs Verbindung mit Jarnſaxa, der Eisensteinigen (D. Myth. 306), die als Mutter Magnis genannt ist, einer Riesin[11], wird die eigene Sage vermißt. In Môdi, dem Muthigen, Zornigen, und Magni, dem Starken, scheinen die Eigenschaften des Vaters:

9 Lex. isl. „rid, n. vibratio. at rida, tremere.“ Aber auch transitiv, Fornald. S. III, 575: ridhr, wirft, schwingt.

10 Der Ausdruck in Sn. Edd. 101: fôstri Vingnis oc Hlôru gestattet zweifache Auslegung, da fôstri (alumnus) den Pflegvater sowohl als den Pflegsohn bezeichnet; doch sagt Letzteres den angegebenen Verhältnissen besser zu.

11 Sn. Edd. 110. 210 b. Hyndl. 34. 35. Jarnſaxa ist in der Skaldensprache eine Benennung der Streitaxt (Sn. Edd. 173. 182), aber ohne daß sich daraus Näheres über Magnis Mutter entnehmen ließe, da jene Waffe überhaupt nach Riesenweibern dichterisch benannt werden kann (ebd. 160. vgl. 215 b).

Âſenzorn (*âsmôdhr*) und Âſenſtärke (*âsmegin*), beſonders perſonificiert zu ſeyn. Die übrigen Glieder der Stammtafel werden beſſer bei den einzelnen Mythen betrachtet werden.

Dienſtpflichtige Gefährten Thôrs ſind Thiâlfi und Röſkva (*Sn. Edd.* 50. 101), der Arbeiter und die Raſche [12], Kinder eines Bauers; ſie bezeichnen die unverdroſſene menſchliche Arbeit beim Anbau der Erde.

Thôr wohnt in Thrûdheim (*Grîmn.* 4) oder Thrûdvâng (*Thrûdhvângar, Sn. Edd.* 25. 61. 110). Bilſkirnir nennt Odin das wölbige Haus ſeines Sohnes mit 540 Böden (*Grîmn.* 24. vgl. *Sn. Edd.* 25); daß aber Thôr dieſer Sohn Odins ſey, ſagt die j. Edda ausdrücklich (*Sn. Edd.* 25) und wird hierin durch die Skaldenſprache beglaubigt (ebd. 102). Thrûdheim iſt, wie in der Folge erörtert werden ſoll, das fruchtbare Land, Bilſkirnir der Wolkenhimmel.

Der Beruf Thôrs, als Schirmers der bewohnten Erde und der Götterwohnungen ſelbſt durch Bekämpfung der Jötune, iſt in beſtimmten Ausdrücken angezeigt. Im Eddaliede von Hŷmir heißt er: Freund der Menſchenſtämme; der die Geſchlechter ſchirmt, der Schlange Alleintödter; Zerſchmettrer der Felsbewohner; Thurſentodwalter; Rieſenweibsbetrüber (*Hŷm.* 11. 22.

12 Lex. isl. thiâlf, n. labor. at thiâlfa, labore domare. röskr, strenuus, fortis.

17. 19. 14. vgl. *Sn. Edd.* 101). Anderswo (*Harb.* 23) sagt Thôr selbst: „Ich war im Osten und schlug der Jötune schadenkluge Bräute, die zum Berge giengen; groß würde der Jötune Geschlecht, wenn alle lebten; aus wär' es mit den Menschen unter Midgard." Und Loki spricht zu ihm (*Thrym.* 20): „Bald werden Jötune Âsgard (die Götterburg) bewohnen, du holest denn deinen Hammer dir wieder."

Thôr heißt auch Veor (*Veorr, Hým.* 11. 17. 22), Midgards Veor (*M. veorr, Vsp.* 56. nach der Schreibung dieses Wortes in *Sn. Edd.* 74), Hardveor (*Sn. Edd.* 211. vgl. ebd. *Veodhr*). Ve (n. pl.) bedeutet sonst Heiligthum, Vear (m. pl.) Götter, heilige Götter. Ist Veor hiernach der Heiliger? Ein solcher Name geziemte sich für ihn eben in Beziehung auf Midgard, die bewohnbare Erde, die hierzu von ihm die Weihe hat. Das Werkzeug dieser Heiligung ist der Hammer Miölnir, dessen harter Schlag, wie ein besondrer Mythus ergeben wird, die Erde urbar macht, daher Hardveor. Der Hammer erscheint dann überhaupt als Symbol von Thôrs göttlicher Wirksamkeit, das von ihm selbst zu verschiedenen Weihungen, der Braut (*Thrym.* 32), des Leichenbrandes (*Sn. Edd.* 66. vgl. 49) [13], auf dieselbe Weise angewandt wird, wie es in

13 An allen diesen Stellen wird das Zeitwort vigia gebraucht; über dessen Verhältniß zu ve s. D. Gramm. III, 428.

menschlichen Verhältnissen gebräuchlich seyn mochte (vgl. *Fornm. S.* I, 35).

Wie mit der äusseren Erscheinung Thôrs, als des Donnerers, sein göttliches Wesen und Wirken keineswegs erschöpft ist, so wird er nicht bloß Ökuthôr und Vingthôr, sondern auch Âsathôr (*Harb.* 50. *Sn. Edd.* 25), Thôr der Âsen, beigenannt. Seine hohe Geltung unter den Göttern bezeichnen ferner die Benennungen Âsenfürst (*Ásabragr, Skîrn.* 34. vgl. *Sn. Edd.* 211) und Âsenheld (*Ásahetia, Sn. Edd.* 211).

Noch manche Namen und Beiwörter liegen vor (*Sn. Edd.* 211. Lex. myth. 636 sq.), die entweder selbst dunkel sind, oder doch nicht zu besserer Erläuterung der bisher nur in den Grundzügen angegebenen Eigenthümlichkeit Thôrs beitragen. Die vollere Aufhellung ist vielmehr da zu suchen, wo er mit Freunden und Feinden in Handlung tritt, in einer Reihe von Mythen, welche jedesmal erst als Räthselbilder aufgestellt und dann soweit möglich gedeutet werden sollen. Die einzelnen Mythen werden je nach den bedeutendern Wesen benannt seyn, mit denen Thôr in Gutem oder Bösem zusammentrifft. „Niemand ist so kundig, — heißt es in Sn. Edda 26. — daß er alle Großthaten desselben aufzuzählen wüßte, doch kann ich dir so Vieles von ihm berichten, daß der Tag lang werden wird, bevor Alles gesagt ist, was ich weiß."

1. Forniot.

In Thôrsdrâpa, einem Gesange zu Thôrs Ruhme, welchen Eilîf, Gudrûns Sohn, ein nachmals zum Christenthum bekehrter Skalde vom Schlusse des zehnten Jahrhunderts, gedichtet und wovon die j. Edda ein beträchtliches Stück erhalten hat, wird Thôr als „Fäller der luftigen Götterstühle Forniots" umschrieben (*Sn. Edd.* 115). Forniot (*Forniotr*) ist auch unter den Jötunen verzeichnet (*Sn. Edd.* 209) und es gibt zwei altnordische Erzählungen vom Anbau Norwegens, welche über ihn und sein Geschlecht Folgendes sagen (*Fornald. S.* II, 3—5. 17—21):

Ein Mann mit Namen Forniot (der eine der beiden Berichte läßt ihn König über Jôtland seyn, welches Finnland und Kvenland genannt werde) hatte drei Söhne, Hlêr, Logi und Kâri; der erste derselben, auch Aegir genannt, waltete über das Meer, der zweite über das Feuer, der dritte über die Winde. In der weitern Stammfolge weichen die Erzählungen etwas von einander ab: nach der einen war Kâris Sohn Jökul, Vater des Königs Snär, und dessen Kinder waren Thorri, Fönn, Drîfa und Miöll, in der andern wird Kâris Sohn, der Vater Snärs des Alten, Frosti genannt, von Snär aber nur der Sohn Thorri angeführt.

Uebereinſtimmend folgen dann in beiden Thorris Söhne Nor und Gor, nebſt einer Tochter Gôi. Indem Nor und Gor ihre abhanden gekommene Schweſter aufſuchen, unterwirft Jener ſich Norwegen, das von ihm den Namen erhält, Gor aber nimmt die Inſeln ein; von Erſterem ſtammen die Gebieter des norwegiſchen Feſtlandes, von Letzterem die Seekönige.

Ueber Logi, den Bruder Kâris, und ſein Geſchlecht wird an andrem Orte, in der Saga von Thôrſtein Vîkingsſohn (*Fornald. S.* II, 383—385), Auskunft gegeben:

Er wird, von ſeinem hohen Wuchſe, denn er iſt Rieſenſtammes (*risakyns*), Hâlogi genannt und das Land, deſſen König er iſt, erhält nach ihm den Namen Hâlogaland. Seine Frau heißt Glöd und von ihr hat er zwei Töchter, Eyſa und Eimyria, welche von zwei verbannten Jarlen, Beſeti und Vîfil, nach fernen Eilanden entführt werden.

Der Wortſinn der aufgezählten Namen liegt faſt nur allzu nackt am Tage. Hlêr und Kâri (stridens, Lex. isl.) erſcheinen zwar nicht mehr unter den gangbaren Benennungen des Meeres und des Windes, aber durch den Zuſammenhang, durch die ausdrücklichen Erklärungen des Sagenſchreibers und der j. Edda (*Sn. Edd.* 79. 125. 126. 532) und durch den

Skaldengebrauch ist ihre Bedeutung im Allgemeinen gesichert. Dagegen stehen noch unveraltet im isländischen Wörterbuche: von Kâris Nachkommen, Frosti, Frost, Jökull, Eisberg, Snär, Snior, Schnee, Fönn, dichter Schnee, Drîfa, Schneegestöber, Miöll, feinster, glänzendster Schnee; Thorri und Gôi sind Monatsnamen, ungefähr dem Januar und Februar entsprechend, sowie Gor auf den Gormonat (*gormânadhr*), Schlachtmonat im Spätjahre, sich zu beziehen scheint; Nor, als Landesherr, ist rückwärts aus Noregr, Norwegen, hervorgegangen. Logi heißt Flamme (Hâlogi, hohe Flamme, Hochlohe), seine Frau Glöd, Glut, die Töchter Eyfa und Eimyria, Glutasche. Ist Aegir, der in den Mythen vorherrschende Name des Meergottes, identisch mit Hlêr, wie hier und anderwärts ausgesprochen wird (*Fornald. S.* II, 16. *Sn. Edd.* 125 ꝛc.), so ergibt sich auch in dieses Bruders Hause dieselbe Erscheinung. Aegirs Gattin ist Rân, Raub, und unter den Namen seiner neun Töchter (*Sn. Edd.* 185) sind, neben einigen versteckten, die folgenden: Hefrîng, Hrönn, Bylgia, Bâra, Dröfn, Kôlga, wieder im Wörterbuch als Meereswelle, Flut, Seegebraus ꝛc. zu finden.

Der gemeinsame Stammvater dieser drei Linien, in denen drei Elemente sich kund geben, ist nun Forniot und auch sein Name spricht deutlich genug. Forniot ist der Vorbesitzer, der vormalige Inhaber

des Landes[44]. Er und sein jötunisches Geschlecht bedeuten die Urzeit des Nordlandes, als in diesem noch einzig die rohen Elemente walteten.

Die dürre genealogische Allegorie, wie sie in diesem Stammbaume heraussteht, möchte wohl dazu versuchen, das Geschlecht Forniots aus dem Kreise der ächten, lebendigen Mythen gänzlich zu verweisen. Man kann dieß hinsichtlich der letzten Glieder, Thorri und Gôi, Nor und Gor, einräumen. Anders verhält es sich mit den übrigen, elementarischen Wesenreihen, die, von örtlicher Anknüpfung unabhängig, in allgemeinerer Geltung erscheinen. Forniots Gesippte heißen, dem Zusammenhange nach, die Winde in einem der mythischen Eddalieder, wenn auch keinem der ältesten (*Hrafn.* 17). Namen und Verwandtschaftsverhältnisse aus obigem Stammbaume kommen in den Skaldengesängen vor und werden hiernach in der j. Edda angegeben (*Sn. Edd.* 126). So der Skalde Sveinn: „mit Schneegestöbern begannen Forniots häßliche Söhne." Das volksmäßigere Räthsellied in Hervörssaga (*Fornald. S.* I, 475) läßt den verdunkelnden

44 Vergl. Lex. isl. I, 255. Sag. Bibl. II, 450. — For-niotr ist gebildet wie for-madhr, antecessor, for-fedr, majores ꝛc. niotr, von niota, frui, uti, kommt auch anderwärts vor: hafra-niotr (Sn. Edd. 102), niotr giardhar (Sn. Edd. 116, 7. Thorlac. Sp. VII, 25. 92), Besitzer der Böcke, des Gürtels, Beides von Thôr; Niotr einfach als einer der Namen Odins (Lex. myth. 371).

Nebel allein vor dem Sohne Forniots (wieder dem Winde) fliehen. Es mag in der ganzen Weise der mythischen Personendichtung liegen, daß die Grundwesen, die einfachsten Naturerscheinungen, zugleich in etymologischer Schroffheit sich darstellen und daß erst wie sie in manigfachere Thätigkeit, Verbindung und Wechselwirkung unter sich und mit anderartigen Kräften eintreten, mit der lebendigern Gestaltung eine weniger abstrakte Wortbezeichnung sich entwickle. Dieselbe Wahrnehmung ergibt sich in Hinsicht auf ein andres jötunisches Urwesen, Nôtt, die Nacht, mit ihrem Stamme. Nôtt und ihre Tochter Jörd erscheinen in den Eddaliedern selbst bald als Begriffe, bald als Personen (*Vsp.* 6. vgl. mit *Vafthr.* 24. 25), und zeigen so die untersten Ansätze der Mythenbildung. Die unmittelbare Bezeichnung ist auch weniger entbehrlich, wo die Anschauung noch sparsam zu Hülfe kommt, sie kann zurücktreten, wo die Bilder sprechen. Jener unverhüllten Namen unerachtet lassen sich aber schon in Forniots Geschlechte die Spuren einer volleren Belebung nachweisen. Abgesehen von den Mythen, in denen späterhin Aegir eine Rolle spielen wird, ist es doch bereits dichterische Anschauung, wenn der Mann Logi, das flammende Feuer, mit dem Weibe Glöd, der milderen Glut, verbunden ist; oder wenn Snär, Forniots Abkömmling, der Alte zugenannt wird, dessen dreihundertjähriges Alter König

Hálfdan ſich wünſcht (*Fornald. S.* II, 8), das Alter des greiſen, ewigen Gebirgſchnees. Es haben ſich aber auch insbeſondre von dieſem Könige Snär oder Snio und deſſen Angehörigen, wenn gleich durch fabelnde Willkür oder geſchichtliche Auffaſſung entſtellt und verkümmert, noch Ueberreſte durchgebildeter Mythen erhalten. Wenn, bei Saxo, der Dänenkönig Snio ſeinen vermummten Boten nach einer ſchönen Königin in Schweden ausſchickt, wenn der Bote ihr leiſe, leiſe zuſingt: „Snio liebt dich!“ und ſie ebenſo, kaum hörbar, entgegenflüſtert: „Ich lieb' ihn wieder!“[15] und wenn ſie dann die verſtohlene Zuſammenkunft auf den Anfang des Winters beſtimmt; wenn, nach der Saga von Sturlaug (*Fornald. S.* III, 634—638), dieſer norwegiſche Jarl und nachmalige König in Schweden ſeinen Pflegbruder Froſti nach der ſchönen, lichtgelockten Miöll, der Tochter des Finnenkönigs Snär[16], ausſendet und Froſti die mit ihm Entfliehende unter dem Gürtel faſſen muß, worauf ſie raſch im Winde hinfahren; oder wenn, nach däniſchen Chroniken (*Langebek,* Script. rer. dan. I, 225. 80), Snio ein Hirte des Rieſen Lä (Hlêr) auf Läsö iſt: ſo

15 Sax. VIII, 158: „exili vocula succinens: amat, inquit, te Snio etc. Illa allapsum auribus sonum dissimulanter excipiens etc. obscuro et vix aures offendente sibilo: amantem, inquit, me redamo etc.“

16 In Yngl. S. c. 16 (Heimskringla, ed. J. Peringskiöld, Stockh. 1697. I, 16) erſcheint der finnländiſche König Snii der Alte mit einer andern ſeiner vorgenannten Töchter, Drifa.

erahnt man wohl noch bald das leise Geſäuſel der niederfallenden Flocken, bald den ſtürmiſchen Flug des glänzenden Schneegeſtöbers, bald den dichten Trieb der Schneewolkenheerde vom Meere her, dem Gebiete Hlêrs, in ſeltſame Märchenbilder verwandelt, und dieſe Schneemärchen mögen einſt, in ihrer ungetrübten Geſtalt, Seitenſtücke zu den Eddaſagen von Freys Brautwerbung durch Skirnir, von der Entführung Iduns ꝛc. geweſen ſeyn. Umgekehrt aber wird nachher in eine der ausgeführteſten Sagen von Thôr noch unmittelbar der elementariſche Forniotsſohn Logi einſchreiten.

Wenn nun Thôr im Geſange Eilifs Fäller der luſtigen Götterſtühle Forniots genannt wird, ſo iſt damit in der Dichterſprache Daſſelbe geſagt, was anderwärts in Proſa: er ſey durch Berge gefahren und habe Felſen gebrochen (*Fornm. S.* II, 154). Luſtige Götterſtühle oder Tempelgeſtelle heißen bildlich die Berge, dieſe ſind aber Forniots, denn ihm und ſeinem Stamme, den jötuniſchen Elementarmächten des Windes, des vulkaniſchen Feuers, des Eiſes und Schnees, gehört das hohe Felsgebirg. Ohne daß man der Liedesſtelle für ſich weitergreifende Deutung gibt[17], iſt übrigens Thôr als derjenige zu betrachten,

17 Die Stelle der Thôrsdrápa (Sn. Edd. 115): „flug stalla fellir Forniotz godha“ iſt im Obigen ſo aufgefaßt, daß die Worte: flug stalla godha zuſammengenommen werden;

der dieſes Rieſengeſchlecht in die Berge zurückgeworfen hat, als Gründer des Anbaus ſteht er mit dem wilden Urzuſtande des Landes in natürlichem Gegenſatz.

Die geſchichtliche Saga vom König Olaf, Tryggvis Sohne, der gegen das Ende des zehnten Jahrhunderts die Einführung des Chriſtenthums in Norwegen durchſetzte, läßt den vormaligen Befreier und Schutzgott des Landes, den Landâſen (*Landâs, Egils Saga,*

stallir, pl. von stalli, m., ſind Geſtelle, worauf in den nordiſchen Tempeln die Götterbilder geſetzt waren (Eyrbyggia-Saga, Havn. 1787, p. 8: „undan stallanum thar er Thôrr hafdhi âsetit.“ Ebd. 10. Fornm. S. II, 154); godha-stallir gibt, da stalli auch allgemeineren Sinn hat, noch beſtimmter den Bezug auf die Götterbilder, godh, n. pl. (Fornm. S. II, 162: hann skŷfdhi godhin af stallonum.); flug-stallir ſind dieſe Geſtelle, weil ſie hier ſteile, hohe Gebirgsfelſen bedeuten, das vorgeſetzte flug (n. volatus) bezeichnet, wie in flug-stigr, praecipitium (Lex. isl. s. v. vgl. Sæm. Edd. 168, 56. Grimm, Lieder d. alt. Edda, Berl. 1815, S. 119, Not.), das Luftige, nur Beſtiegbare. Dieſe Erklärung ſtimmt mit der im Lex. myth. 637: „altarum ararum (vel rupium) etc. destructor.“ Im Uebrigen verbinden die Ausleger (Thorlac. Sp. VII. 17. 54. Lex. myth. 75. 637. Geijer, Svea Rikes Häfder, I. Ups. 1825. S. 274. 411): Forniots godha, und erklären: Umſtürzer der Altäre Forniot'ſcher Götter; woran dann religionsgeſchichtliche Folgerungen über einen durch den Thôrsdienſt verdrängten älteren Cultus Forniot'ſcher Gottheiten geknüpft werden. Allein die Verbindung Forniots godh zur Bezeichnung von Göttern aus dem Geſchlechte Forniots erregt in ſprachlicher, und die Benennung godh für jötuniſche Weſen in mythologiſcher Hinſicht Bedenken, hauptſächlich aber ſcheint ein ſo unmittelbarer Ausdruck dem bildlichen Charakter der Skaldenſprache, wie er ſonſt in Thôrsdrapa herrſcht, nicht gemäß zu ſeyn.

Havn. 1809, p. 365), wie Thôr in einer Skaldenstrophe genannt ist, noch einmal am hellen Tage mitten unter den Christen sichtbar werden (*Fornm. S.* II, 182 ff.):

Als König Olaf eines Tags südwärts die Küste entlang mit gelindem Fahrwinde segelt, steht ein Mann auf einem Felsvorsprung und ruft um Aufnahme in das Schiff, die ihm auch gewährt wird. Er ist von stattlichem Wuchse, jugendlich, schön von Aussehen und rothbärtig. Mit dem Gefolge des Königs beginnt er allerlei Kurzweil und scherzhaftes Wettspiel, wobei die Andern schlecht gegen ihn bestehen. Sie führen ihn hierauf, als einen vielkundigen Mann, vor den König selbst. Dieser heißt ihn irgend eine alte Kunde sagen. Der Mann antwortet: „Damit heb' ich an, Herr! daß dieses Land, dem wir vorbeisegeln, ehemals von Riesen bewohnt war. Diese kamen jedoch zufällig schnellen Todes um, bis auf zwei Weiber. Hernach begannen Leute aus östlichen Landen sich hier anzubauen, aber jene großen Weiber thaten ihnen viel Gewalt und Bedrängniß an, bis die Landbewohner beschlossen, diesen rothen Bart um Hülfe anzuflehen. Alsbald ergriff ich meinen Hammer und erschlug die beiden Weiber. Das Volk dieses Landes blieb auch dabei, mich in seinen Nöthen um Beistand anzurufen, bis du, König! fast alle

meine Freunde vertilgt haſt, was wohl der Rache werth wäre.“ Hiebei blickt er bitter lächelnd nach dem König zurück, indem er ſich ſo ſchnell über Bord wirft, als ob ein Pfeil in das Meer ſchöße, und niemals ſehen ſie ihn fortan wieder.

In dieſer Volksſage ſchimmert, wenn auch nur noch halbverſtanden, die alte mythiſche Vorſtellung durch, daß Thôr es war, der die Herrſchaft der jötuniſchen Urbeſitzer des Landes, Forniots und ſeines Stammes, gebrochen.

Der allgemeine Gegenſatz, in welchem Thôr bisdaher mit den rohen Naturgewalten ſich gezeigt hat, läuft in eine große Manigfaltigkeit beſonderer Dichtungen aus, worin jene Urweſen verblümtere Namen und perſönlichere Geſtalt annehmen. In allen vier Elementen iſt Thôr wirkſam und nach dieſen werden auch die folgenden Mythen am natürlichſten eingetheilt werden, obgleich eine ſtrenge und durchgreifende Abſonderung ebenſowenig anwendbar iſt, als ſie in der Natur ſelbſt ſtattfindet. Alle Wirkſamkeit Thôrs bezieht ſich in ihrem Endzweck und Ergebniß auf die Erde, ſeine Mutter. Sie erſcheint in der Sage von Forniot noch unbelebt, als das nördliche Land, deſſen Entwilderung erſt im Beginn iſt. Wenn ſie aber auch anderwärts, ihrer Natur gemäß, im Ganzen

ruhig und leidend verharrt, so bietet sie doch zwei verschiedene Seiten dar, die eine starr und unwirthsam, die andre fruchtbar und wohnlich, und so kommen unmittelbar an ihr entgegengesetzte Wesen und Kräfte zum Vorschein, welche, je nachdem sie ihrem Anbau förderlich oder hinderlich sind, von Thôr geschirmt oder bekämpft werden. In diesem nächsten Verhältniß zur Erde soll nun Thôr zuerst betrachtet werden. Wenn es räthlich schien, die Naturmythen vor den auf das geistige Leben bezüglichen zu erforschen, so wird die Erklärung der erstern wieder am sichersten vom festen Elemente zu den schwebenden und flüchtigen vorschreiten.

2. Hrûngnir.

Auszug aus der Erzählung der j. Edda (*Sn. Edd.* 106—110):

Thôr und der Jötun Hrûngnir haben sich an die Ländergrenze auf Griottûnagardar zum Holmgange (Zweikampf) beschieden. Die Jötune fürchten das Schlimmste von Thôr, wenn Hrûngnir, der stärkste von ihnen, erläge. Da machen sie auf der Kampfstätte einen Mann von Lehm, neun Rasten (Wegmeilen) hoch und drei breit unter den Armen. Das Herz nehmen sie von einer Stute, das ihm jedoch nicht haltbar ist, als Thôr kommt. Hrûngnir aber hat ein Herz

von hartem Steine, mit drei Ecken; von Stein ist auch sein Haupt, sowie sein breiter und dicker Schild. Diesen hat er vor sich, als er auf Griotûnagardar steht und Thôrs wartet. Seine Waffe ist ein Schleifstein, den er über die Schulter nimmt; und nicht mild ist er anzusehen. Ihm zur Seite steht der Lehmjötun, Möckrkâlfi genannt. Dieser ist sehr furchtsam; es wird gesagt, daß er das Wasser ließ, als er Thôr sah. Thôr fährt heran und mit ihm Thiâlfi, der gegen Hrûngnir vorläuft und zu ihm spricht: „Du stehst übel behütet, Jötun! hast den Schild vor dir, aber Thôr hat dich gesehen, er fährt niederhalb in der Erde und wird von unten an dich kommen.“ Da wirft Hrûngnir sich den Schild unter die Füße und steht darauf, die Steinwaffe aber faßt er mit beiden Händen. Demnächst sieht er Blitze und hört starke Donner. Thôr fährt daher in Âsenzorn, schwingt den Hammer und wirft ihn weit nach Hrûngnir. Der Jötun wirft die Steinwaffe entgegen, sie trifft den Hammer im Fluge und der Schleifstein bricht entzwei. Der eine Theil fällt zur Erde (davon sind alle Wetzsteinfelsen geworden), der andre fährt in das Haupt Thôrs, so daß dieser vor sich auf die Erde stürzt. Miölnir aber trifft den Hrûngnir mitten an das Haupt und zerschmettert ihm die Hirnschale zu kleinen Splittern.

Der Riese fällt vorwärts über Thôr, so daß sein Fuß auf dessen Halse liegt. Thiâlfi greift den Lehmriesen an, der mit geringem Ruhme fällt. Dann will er Hrûngnirs Fuß von Thôr nehmen, ist es aber nicht im Stande. Als die Âsen erfahren, daß Thôr gefallen, eilen sie herbei, aber keiner vermag zu helfen, bis Magni, der Sohn Thôrs und Jarnsaxas, hinzukommt. Erst drei Nächte (nach andrer Lesart: drei Winter) alt, wirft er Hrûngnirs Fuß von Thôr und spricht: „Schmerz und Schmach, Vater, daß ich so spät kam! mit meiner Faust würd' ich diesen Jötun erschlagen haben, wär' ich mit ihm zusammengetroffen." Da steht Thôr auf, bewillkommt seinen Sohn und sagt, derselbe werde sehr tüchtig werden.

Dieser Erzählung ist ein Stück aus Hauſtlöng, einem Gedichte des norwegischen Skâlden Thiodôlf, aus dem neunten Jahrhundert, angehängt. Das Bruchstück von sieben Strophen (*Sn. Edd.* 111. 112. Thorlac. Sp. VI) besingt nur den Hauptkampf, im Ganzen übereinstimmend mit Obigem; der Lehmriese, Thiâlfi und Magni kommen darin nicht vor. Als Thôr mit seinen Böcken daherfährt, reißen und brechen die Felsen und brennt der Himmel. Der Kampf Thôrs mit Hrûngnir war aber sehr wahrscheinlich auch Gegenstand eines besondern, nun verlorenen Mythenliedes in der einfachern Weise der in der

ä. Edda erhaltenen. Diese selbst spielen wiederholt auf das Ereigniß an und beurkunden es damit als zu ihrem Kreise gehörig. Sie lassen Thôr sich der Erlegung des hochfahrenden Jötuns rühmen, dessen Haupt von Stein war, und nennen Thôrs Hammer Hrûngnirstödter (*Harb.* 14. 15. *Hym.* 16. *Aeg.* 61. 63. *Grottas.* in *Sn. Edd.* 148). Bei den Skalden heißt Thôr selbst Schädelsprenger Hrûngnirs (*Sn. Edd.* 102) und der Schild Hrûngnirs Fußsohlenblatt oder Fußgestell (ebd. 160. 162. *Kormaks Saga,* Hafn. 1832. p. 40), weil der Jötun auf dem seinigen stand.

Wenn auch der Name Hrûngnir[18] ohne erwiesene Deutung bleibt, so steht die Gestalt um so entschiedener da. Der Jötun, der bis in sein dreigespitztes Herz von Stein ist, stammt unzweifelhaft vom Gebeine des Urriesen, daraus einst die Felsen geschaffen wurden. In ihm bezwingt Thôr die dem Anbau der Erde widerstrebende Steinwelt.

Der erste Anlaß, dem Donnergotte die Urbarmachung der Erde zu übertragen, lag in der felsenspaltenden Gewalt des Wetterstrals. Es ist zuvor gesagt worden, wie die Berge zittern und die Felsen brechen, wenn Thôr feurig einherfährt, und wie insbesondre seine Anfahrt gegen Hrûngnir im Skaldenliede so

18 Vgl. Lex. isl. s. v. D. Myth. 302.

geſchildert wird. Die volle, zerſchmetternde Kraft aber äuſſert ſich im Wurfe des Hammers Miölnir, des Donnerkeils, von dem auch Hrûngnir zuſammenſtürzt. Der Volksglaube ſchrieb die Bergfälle, die Felslawinen im Gebirge, dem Thôr und ſeinem Hammer zu (Sax. VII, 187. Lex. myth. 656. *Faye*, 3—6). Es iſt nur eine ausgedehntere Auffaſſung dieſes zermalmenden Hammerſchlags, ihm die Bereitung des harten Steingrunds zum urbaren Erdreiche beizumeſſen. Thôr vollbringt dieß mit dem einen Streiche auf Hrûngnirs ſteinernes Haupt, das in kleine Stücke ſpringt.

Die Kämpfer haben ſich auf die Landmark nach Griottûnagardar, nach den Bezirken der Steingehege, beſchieden, an die Grenze des jötuniſchen Steingebietes. Thôr kommt dahin mit ſeinem Diener Thiâlfi, der, wie ſchon bemerkt, die menſchliche Arbeit vorſtellt. Thiâlfi beredet den Hrûngnir, ſich nach unten mit dem Schilde zu decken; dieſer täuſchende Rath kommt aus dem Munde Deſſen, der von unten herauf das Gebirg zu bearbeiten gewohnt iſt. Aber Âſathôr fährt von obenher. Auch dem Thiâlfi wird ſein Theil am Kampfe. Die Jötune haben den langen und breiten Lehmrieſen aufgerichtet, der aber feig iſt und nur ein ſcheues Stutenherz in der Bruſt hat; ſein Name iſt Möckrkâlfi, Wolken- oder Nebelwade. Er iſt der zähe, wäſſrige Lehmboden am dunſtigen Fuße des Steingebirgs. Mit ihm wird menſchliche

Anstrengung fertig, während den Steinriesen nur Götterkraft besiegen kann. Daß Thôr in Gefahr kommt, vom Sturze des erschlagenen Steinjötuns erdrückt zu werden, ist dem Anblick verschüttender Bergfälle, die gleichwohl Thôrs Werk sind, entnommen; nach der Volkssage verlor er einst auch bei solchem Anlasse seinen Hammer (Lex. myth. 656). Die Aufraffung, die erneute Kraft, die ihn rettet, wird seinem jungen Sohne Magni, der personificierten Âsenstärke, beigemessen.

Ist auch das Nebenwerk da und dort verdunkelt[19], so bleibt doch das Hauptbild verständlich. Den Lehmhügel hinan, am Abhange des Gebirgs, regt sich der mühsame Anbau, oben herein ragt das ungeheure

19 Was Skalda als Anlaß zum Kampfe Thôrs mit Hrungnir voranschickt, darüber muß lediglich auf die Quelle selbst (Sæm. Edd. 107 f.) verwiesen werden, indem keine befriedigende Erklärung zu gewinnen war. Daß der Steinriese nach Âsgard eindringt, daß er droht, Walhöll auf sich zu nehmen und nach Jötunheim zu tragen, auch Freyja und Sif mitzunehmen, die übrigen Götter aber zu erschlagen u. s. f., kann zwar wohl auf das himmelansteigende Gebirg gedeutet werden; dagegen ist das Roß Gullfaxi, das goldmähnige, auf dem er mit Odin in die Wette reitet und das Thôr nachher dem Magni schenkt, eine ungelöste Rune. Auch Hauptlong hat sich auf die Darstellung des Holmganges beschränkt, denn die daraus mitgetheilten Strophen schließen sich zu einem Ganzen ab und wenn die Vorgeschichte sich im Liede gefunden hätte, so ist nicht abzusehen, warum nicht auch diese Stelle desselben zum Belege der prosaischen Erzählung beigebracht worden wäre.

Felshorn, an dem eine Gewitterwolke blitzt und donnert, daß plötzlich der ganze Gebirgsstock erbebt. Die Feldarbeiter blicken empor und siehe! der Fels wird zum Steinriesen, in der Wolke steht der feurige Wagenlenker Thôr, den malmenden Hammer schleudernd. Da fühlt Thiâlfi, daß er nicht allein arbeite, ein gewaltiger Gott ist hülfreich mit ihm, und während er das Geringe schafft, vollbringt Jener das Große und hat das Schwerste schon vorgearbeitet.

3. Örvandil.

Weiter meldet die j. Edda (110 f.):

Vom Kampfe mit Hrûngnir fährt Thôr heim nach Thrûdvâng, aber der Schleifstein steckt in seinem Haupte. Da kommt die Weissagerin Grôa hinzu, die Frau Örvandils des Kecken; sie singt ihre Zauber über Thôr bis der Schleifstein los wird. Als aber Thôr Dieses merkt und hoffen kann, den Schleifstein wegzubekommen, will er ihr die Heilung durch die frohe Botschaft lohnen, daß er von Norden her über Elivâgar gewatet sey und im Korb auf seinem Rücken Örvandil aus Jötunheim getragen habe. Zum Wahrzeichen sagt er ihr, daß eine Zehe desselben aus dem Korbe vorgestanden und erfroren sey, weßhalb er sie abgebrochen, an den Himmel geworfen und daraus den

Stern Örvandilstâ, Örvandils Zehe, gemacht habe. Es werde nicht lange anstehn, daß Örvandil heimkomme. Hierüber wird Grôa so erfreut, daß sie der Zauberlieder vergißt, und so wird der Schleifstein nicht loser und steckt noch in Thôrs Haupte.

Zwar geschieht dieser Begebenheit weder in den Eddaliedern noch im Bruchstücke von Hauslöng Erwähnung, da gleichwohl letzteres noch besagt, wie der zerbrochene Schleifstein in Thôrs blutendem Schädel stecken geblieben, so ist hiemit allerdings auch die Kunde vom Heilversuche eingeleitet.

Das Stück von Hrûngnirs zerschmetterter Steinwaffe, das in Thôrs Haupte haftet, ist das Gestein, darauf auch im urbaren Felde Pflug und Karst noch immer stoßen. Grôa ist das Wachsthum, das Saatengrün, das vergeblich bemüht ist, die Steine des Feldes zu bedecken, Thôrs Wunde zu heilen; das nordische Zeitwort (*at grôa*), das hier zu Grunde liegt, bezeichnet doppelsinnig das Wachsen und Grünen, das Zuwachsen und Vernarben. Eine Weissagerin (*völva*) kann sie heißen, weil die weissagenden Frauen zugleich magische Heilkunst zu treiben pflegten, auch ist sie ja Vorbotin der künftigen Ernte. Örvandil (*Örvandill*), wörtlich: der mit dem Pfeil Arbeitende, Anstrebende[20], ist der Fruchtkeim, der, wenn einmal

20 Lex. isl. ör, f. sagitta. at vanda, elaborare, industriam adhibere.

die Saat grünt, bald auch hervorſtechen und aufſchießen wird. Ihn hat Thôr von Norden her aus Jötunheim, der Rieſenwelt, über Elivâgar, die Eisſtröme, im Korbe getragen, er hat das keimende Pflanzenleben den eiſigen Winter über bewahrt; aber der kecke Örvandil hat eine Zehe hervorgeſtreckt und erfroren, der Keim hat ſich allzu frühe herausgewagt und muß es büßen. Daß Örvandils erfrorene Zehe an den geſtirnten Himmel verſetzt wird, dazu hat irgend ein Sternbild von entſprechender Form den Anlaß gegeben.

Nicht zufrieden, den harten Boden dem Anbau bereitet zu haben, ſchirmt Thôr auch die in der Wintererde verwaiste Ausſaat. Es iſt ein anſprechendes Bild, wie der getreue Thôr, auf ſeinen Götterſchultern den fürwitzigen Örvandil tragend, durch die eiſigen Urſtröme watet, welche die Heimath alles winternächtlichen Grauens ſind (*Hym.* 5. *Hrafn.* 15).

Für die dargelegte Anſicht zeugt noch beſonders eine Erzählung bei Saxo (III, 48 f.):

Horwendil (Horwendillus) und Fengo folgen ihrem Vater Gerwendil in der Statthalterſchaft von Jütland nach. Der Ruhm, den ſich Horwendil als Seeheld erworben, weckt die Eiferſucht des Königs von Norwegen Koller (Collerus). Er ſucht Jenen auf, um ſich mit ihm zu meſſen. An einer Inſel mitten im Meere

legen die Flotten Beider von verschiedenen Seiten an. Die Annehmlichkeit der Ufer lockt die Führer, das Innere der frühlingsgrünen Gehölze (interiora nemorum verna) zu durchstreifen, und sie begegnen einander ohne Begleitung. Ein Zweikampf wird alsbald beschlossen, doch verabreden sie, daß der Sieger den Besiegten ehrenvoll bestatten und, wer den Andern verwunde, ihm mit zehn Pfunden (talentis) Goldes büßen solle. Die Anmuth des frühlingsmäßigen Ortes (vernantis loci jucunditas) vermag nicht, sie vom Kampfe abzuhalten. Der kühne Jüngling Horwendil kümmert sich in seiner Hitze nichts um den Schild und faßt das Schwert mit beiden Händen. Koller fällt von seinen Streichen. Dem Vertrage gemäß setzt ihn Horwendil mit königlichem Begängniß in einem prächtigen Grabhügel bei. Dann verfolgt er Kollers Schwester Sela, gleichfalls eine Seeheldin, und erlegt auch sie. Nachmals erhält er die Tochter seines Oberherrn, des Dänenkönigs Rörik, Geruth a, zur Gemahlin und hat von ihr einen Sohn Amleth. Sein Bruder Fengo, neidisch auf solches Glück, stellt ihm nach und ermordet ihn. Auch nimmt er sich die Wittwe des Erschlagenen zur Frau. Amleth aber rächt in der Folge blutig den Tod des Vaters. Durch alle historische Verkleidung sind hier dennoch die Grundzüge des alten Naturmythus unverkennbar.

Der jugendliche Held Horwendil, dessen Kühnheit (audacia) wiederholt hervorgehoben wird, ist wieder Örvandil der Kecke (hinn frækni). Der Gegner, mit dem er den Inselkampf, Holmgang, zu bestehen hat, heißt Koller, der Kalte[21], der von Norwegen kommt. Es ist der Sieg des jungen Keimes, des aufkeimenden Jahressegens, über den Frühlingsfrost, den Nordhauch, der besonders in jenen Gegenden auch dem Saatfelde Verderben droht. Die Bezeichnung der Frühlingszeit hat sich vollkommen erhalten. Örvandil, der in der früheren Sage noch erwartet wurde, ist nun gekommen. Aber er ist noch ebenso unbehutsam, als da er die Zehe herausstreckte. Er kämpft sogleich mit weggeschobenem Schilde, der Keim hat die schützende Hülse abgestreift. Dießmal jedoch ist er glücklicher, denn es ist günstigere Zeit und er selbst ist besser erstarkt, als da man ihn über die Eisströme trug. Der prächtige Grabhügel, den er seinem Gegner errichtet, ist wohl der hohe, dichte Halmenwuchs und die Buße von zehen Pfunden Goldes kann er mit goldenen Körnern zahlen (vgl. D. Rechtsalth. 672).

Die eigenthümliche Weise, wie Saxo den manigfaltigen Stoff, den er für sein Geschichtwerk vorfand, unter seine dänischen Königsreihen einordnete, macht es oft schwierig, das wirklich Zusammengehörende

21 Kollr, assimiliert aus Koldr, wie in dem ähnlichen Namen Snækollr, Fornald. S. III, 715.

auszusondern, die mythischen Namen von den historischen rein abzuscheiden. Im vorliegenden Fall ist der Königsname Rörik (isl. Hrærekr) nur der äussere Anhalt für verschiedene sagenhafte Erzählungen[22]. Dagegen verläugnet Gerwendil, Horwendils Vater, die mythische Verwandtschaft nicht. Ist Horwendil (*Örvandill*) der Arbeiter mit dem Pfeile, so ist Gerwendil (*Geirvandill*) der mit dem Speere[23]. Der Name des Sohnes, der in der vorigen Fabel allein hervortrat, wird in dieser durch den des Vaters verdeutlicht. Der vollgewachsene Fruchthalm mit der spitzigen Aehre strebt wie ein Schaft mit dem Speereisen empor, der neukeimende, der von jenem abstammt, bringt nur wie eine Pfeilspitze heran; so ist Örvandil der Sohn Geirvandils. Geruth a erscheint in anderer Form (*grôdhr, grôdhi*, feracitas, dän. *groede*) gleichartig mit Grôa, wie in der j. Edda Örvandils Frau heißt. Ob Fengo, Horwendils Bruder, Mörder und Ehenachfolger, und Sela, Kollers kriegerische Schwester, auch in die mythische Verwandtschaft einschlagen, muß, obgleich nicht unwahrscheinlich, doch in Ermanglung passender Etymo-

22 Ueber Rörik s. P. E. Müller, Critisk Undersögelse af Danmarks og Norges Sagnhistorie ꝛc. Kiöbh. 1823. S. 41.

23 Vgl. Anm. 20. geirr, m. hastile; Saxo gebraucht gleichmäßig Geruthus für Geirrhödhr. Die althochd. Form ist Kêr, wovon der entsprechende Name Kêrwentil, aus dem neunten Jahrhundert, Schmellers Bayr. Wörterb. II, 334.

logieen dahingeſtellt bleiben. Noch weniger iſt bei der ſchon in Saxos Erzählung romanhaften Beſchaffenheit der Sage von Amleth (*Amlôdhi, Sn. Edd.* 126. vgl. Lex. isl. I, 29) zu ermitteln, ob ſie mit dem Mythus, dem ſie jetzt angereiht iſt, nur durch ſpätere Willkür oder ſchon urſprünglich verbunden ſey.

4. Thiâlfi.

Wie Thôr zu ſeinem Dienſtgefolge, Thiâlfi und Röſkva, gekommen, berichtet die j. Edda (49 f.) mit Folgendem:

Ökuthôr fährt mit Wagen und Böcken aus, mit ihm der Âſe Loki. Sie nehmen Abends Herberge bei einem Bauer. Thôr ſchlachtet ſeine beiden Böcke, welche abgezogen und im Keſſel geſotten werden. Er ladet dann den Bauer mit Weib und Kindern zum Eſſen und heißt ſie die Knochen auf die Bocksfelle werfen. Thiâlfi, des Bauers Sohn, zerbricht mit ſeinem Meſſer das Schenkelbein des einen Bocks, um zum Marke zu kommen. Thôr bleibt die Nacht über, am Morgen aber hebt er den Hammer Miölnir und weiht damit die Felle. Da ſtehen die Böcke auf, doch hinkt der eine am Hinterfuße. Als Thôr bemerkt, daß das Schenkelbein zerbrochen iſt, ſagt er, der Bauer oder ſeine Leute müſſen nicht verſtändig mit den Knochen

umgegangen seyn. Groß ist des Bauers Erschrecken, als Thôr die Brauen senkt; was aber der Bauer von den Augen sieht, vor dessen bloßem Anblick glaubt er zusammensinken zu müssen. Thôr schlägt die Hände so fest um den Hammerschaft, daß die Knöchel weiß werden. Die Bauersleute rufen ihn flehentlich um Frieden an und bieten ihm Alles, was sie haben, zur Sühne. Als er ihre Furcht sieht, verläßt ihn der Zorn und er nimmt zum Vergleiche die Kinder des Bauers, Thiâlfi und Röskva. So werden diese Thôrs Dienstpflichtige und folgen ihm fortan beständig.

Das Ereigniß ist hier an den Beginn einer abenteuervollen Reise Thôrs nach Útgard, dem unwirthsamen Jötunenlande, gestellt. Im Eddaliede von Hŷmir wird desselben unter andern Umständen gedacht. Auf der Rückfahrt Thôrs vom Gebiete des Eisriesen Hŷmir stürzt einer der Böcke halbtodt vorwärts, er ist schief geworden durch Anstiften des trugkundigen Loki; als bekannt wird dabei ausdrücklich vorausgesetzt: welchen Ersatz Thôr dafür von dem Gesteinbewohner (*kraunbûi*) empfangen habe, der seine beiden Kinder zum Entgelte gegeben (*Hým.* 36. 37). Dieses weist darauf hin, daß der Mythus vom Hinken des Bockes und der Erwerbung des Dienstgefolgs eine allgemeinere Bedeutung hatte, wodurch er verschiedener Anknüpfungen fähig war.

Thiâlfi, der Arbeiter, der menschliche Fleiß beim Anbau der Erde, zeigt sich in dieser Eigenschaft am klarsten in der ebendarum vorangestellten Fabel von Hrûngnir. Seine Schwester Röſkva, die Rasche, ist ihm zugesellt als die unverdrossene Rüstigkeit, womit jene Arbeit betrieben wird, und dieselbe Bedeutung hat es, wenn Thiâlfi der fußrüstigste (*fôthvatastr, Sn. Edd.* 50), flinkeste, aller Menschen genannt wird. Die Lähmung und das Straucheln des Bockes auf dem Wege nach und aus jötunischen Gebieten bezeichnet Hindernisse, worauf Thôrs Wirksamkeit in solcher Nähe stößt. Für diese Hemmung werden ihm Thiâlfi und Röſkva zum Ersatz und damit entwickelt sich vollständig der Gedanke vom nothwendigen Zusammenwirken göttlicher und menschlicher Thätigkeit zur Urbarmachung der Erde. Ohne daß der Gott vorgearbeitet, kann Menschenarbeit nichts fruchten, das war im Kampfe mit Hrûngnir dargestellt; aber da, wo das Wirken des Gottes aufhört, muß die menschliche Anstrengung ergänzend eingreifen, werden Thiâlfi und Röſkva zu Thôrs Gefolge berufen.

Nimmt man an, daß der Hindeutung des Eddaliedes in der Hauptsache der gleiche Mythus vorgelegen, welchen die j. Edda ausführlich erzählt, so muß es auch gestattet seyn, diese Erzählung in einzelnen Zügen aus dem älteren Liede zu ergänzen und zu erläutern. Nach dem Liede war der trugkundige Loki Anstifter des Schadens, hier gewiß wie anderwärts

durch hinterlistigen Rath, und zwar indem er die Zerbrechung des Knochens anrieth, wodurch Thôrs Fahrt gehemmt wird. So erhält Lokis Mitanwesenheit im Hause des Bauers Bedeutung, während sie in der j. Edda müßig ist. Der Bauer (*Sn. Edd. bûi, bûandi*) wird im Liede genauer als Bewohner des Steinichts (*hraunbûi*) bezeichnet. Es handelt sich vom Anbau eines steinigen Geländes; der Bauer ist mit den Seinigen zu Thôrs Tische geladen, aber sie wollen allzu leichten Kaufes zum Marke kommen. So erlahmt Thôrs Gespann, der Bauer muß nun selbst herhalten, er muß seine Kinder Thiâlfi und Röskva, seine eigene angestrengte Arbeit, in Thôrs Dienst geben.

Die Wiederbelebung der am Abend bis auf die Knochen verzehrten Böcke mittelst des weihenden Hammers in der Frühe drückt aus, wie die den Winter über aufgezehrte Nahrung durch Thôrs segnende Macht sich jährlich wiederherstelle. Der hier sinnbildlich angewandten Vorstellung, daß die aufbewahrten Knochen wieder belebt werden können, begegnet man in Sagen und abergläubischen Gebräuchen verschiedener Völker.

Thiâlfi wird im Zusammenhange weiterer Mythen von Thôr, als Begleiter des Gottes, die bisherige Darstellung seines Wesens bewähren. Hier ist noch eine Sage beizubringen, die ihn und ein von ihm abstammendes Geschlecht besonders angeht.

Hinter dem alten Rechtsbuche der Insel Gotland wird über die erste Auffindung und Bebauung derselben Nachstehendes berichtet (Gutalag, herausg. von Schildener, Greifsw. 1818. S. 106 f.):

Gutland fand zuerst der Mann, welcher Thielvar hieß. Damals war Gutland so lichtlos, daß es Tags untersank und Nachts oben war. Der Mann aber brachte zuerst Feuer auf das Land und seitdem sank es nicht wieder. Thielvar hatte einen Sohn, der Hafdi hieß, Hafdis Weib aber hieß Hvitastierna. Diese zwei wohnten zuerst auf Gutland. Die erste Nacht, die sie zusammen schliefen, träumte ihr, als wenn drei Schlangen in ihrem Schoße zusammengeschlungen wären und daraus hervorkröchen. Hafdi deutete diesen Traum so: „Alles ist mit Ringen gebunden, Bauland wird dieß werden und wir werden drei Söhne haben." Den noch ungeborenen gab er Namen: Guti soll Gutland haben, Graipr soll der zweite heißen und Gunfiaun der dritte. Diese theilten hernach Gutland in drei Theile, so daß Graipr das nördlichste Drittheil erhielt, Guti das mittlere und Gunfiaun das südlichste. Von diesen Dreien mehrte sich nachmals das Volk in Gutland.

Thielvar, Thialvar (so war das Wort als Eigenname auf einem Runenstein in Ostgotland zu lesen), ist, nur in andrer Ableitungsform, gleich-

bedeutend mit Thiâlfi (Lex. myth. 607 sq.). Thôrs Diener erscheint hier als erster Bearbeiter des bestimmten Inselandes. Der Name Thorsborg, wie eine hohe Felsgegend daselbst hieß (Gutal. 107. 260), weist auch auf die Verehrung des Gebieters hin; auch von Thôr erhielten sich dort Sagen, wie noch weitere von Thialfar[24]. Das Feuer, welches Thielvar zuerst nach Gotland bringt, ist Bedingung und Sinnbild menschlicher Besitznahme und Ansiedlung; mit dieser wird das Land den nächtlichen, jötunischen Gewalten entrissen. Es ist als alter Rechtsgebrauch, besonders an nordischen Beispielen, nachgewiesen, von herrenlosem Lande sowohl, als erkauften Grundstücken, mittelst angezündeten Feuers Besitz zu ergreifen (D. Rechtsalth. 194 f. 941. Lex. myth. 541); damit hatte man sich das neue Grundeigenthum geheiligt (*helgat*). In Thielvars Geschlechte sind, wie in so mancher ähnlichen Sage, Ortsbenennungen auf erst aus ihnen gebildete Personennamen zurückgeführt. Guti besitzt Gutland gerade so, wie Nor von Norwegen Besitz nahm. Auch von einigen der andern Namen sind Zeugnisse örtlicher Beziehung übrig, z. B. in den Ortsnamen Thialvars, Hvîtastierna, weißer Stern (Gutal. 260). Die Dreitheilung der Insel in Nord-, Süd- und Mitteltheil

24 Lex. myth. 608*. 661. unter Beziehung auf Strélows Gutbiland. Cron. (Kiöbh. 1633).

zeigt ſich als eine altbeſtandene (ebd. XLI. 111. 115). Der Traum Hafdis von den drei Schlangen bezieht ſich eben darauf und wird auch ſo von ihm ausgelegt. Wenn er ſagt: „Alles iſt mit Ringen gebunden, Bauland wird dieß werden;“ ſo kann unter dieſen Ringen entweder die mit dem Anbau überhaupt verbundene Abgrenzung und Umzäunung oder insbeſondre die ringförmige, mit heiligen Bändern (*vebönd*) gezogene Einhegung der Dingſtätten des dreigetheilten Landes verſtanden ſeyn (vgl. D. Rechtsalth. 809 f.). Der Sinn der ganzen Genealogie iſt, wie der erſten Anſiedlung die allmälige Ausbreitung über die verſchiedenen Bezirke der Inſel folgte[25].

Die Beſitznahme von dem noch unbewohnten Eilande mittelſt des eingebrachten Feuers findet ihr Entſprechendes in einem zuvor aus der Saga von Thôrſtein Vikingsſohn angeführten Mythus des forniot'ſchen Kreiſes. Zwei Jarle, Veſeti und Vâſil, entführen die Töchter des Königs Hâlogi, um welche ſie vergeblich geworben, und laſſen ſich mit ihnen auf fernen Eilanden nieder, der erſtere mit Eyſa auf Bornholm (*Borgundarhôlmr*), der letztere

25 Nach §. 11 der Erzählung (Gutal. 111 f.) gieng ebenſo der kirchliche Anbau des Landes von den drei Kirchen aus, deren je eine in jedem Drittheil der Inſel erbaut war, und es ſcheint, daß dieſe älteſten Kirchen an vormaligen Dingſtätten gegründet wurden (ebd. 264).

mit Eimyria auf Vîfilsey (*Fornald.* S. II, 384 f.). Wenn die Eltern, Hâlogi und Glöd, Hochlohe und Glut, noch ganz dem ungebundenen Geſchlechte Forniots angehören, ſo treten ihre ſanfteren Töchter, deren beider Namen Aſche, Glutaſche, bedeuten, in Gemeinſchaft mit der Menſchenwelt. Wie Thiâlfi das erſte Feuer nach Gotland bringt, ſo führen Veſeti und Vîfil nach andern Inſeln des Belts den Keim der heiligenden Flamme, des friedlichen Heerdfeuers; Veſeti iſt wörtlich der Stifter heiliger Stätten, Vîfil[26] der Freier, Weibnehmer, in deſſen neubegründetem Hausweſen zur Einweihung das erſte Feuer aufgemacht wird (vgl. D. Rechtsalth. 195. Lex. myth. 540 *). Vielleicht iſt es auch noch als Ueberreſt ſinnbildlicher Darſtellung zu betrachten, wenn im Verfolge der Saga Vîfil und ſeine Hausfrau Eimyria, beide gealtert, am eingeſunkenen Heerdfeuer, das nur dämmernde Helle gibt, Abends beiſammenſitzen (*Fornald.* S. II, 388).

Mehr in geſchichtlichem Lichte ſtehen die Anſiedlungen auf der Hauptinſel Island. Doch hat das Buch, welches eigens davon handelt (*Íslands Landnâmabôk*, Havn. 1774), Züge verzeichnet, die mit dem bisher Ausgeführten wohl zuſammenſtimmen. Einer der dortigen Anſiedler, Thôrkell, führt den Beinamen

26 Vifill, analog mit bidill, m. procus; vgl. Lex. isl. s. v. vifandi.

Thiâlfi (*Landn.* 350). Ein beſondrer Verehrer Thôrs, Thôrôlf Moſtrarſkegg, wirft bei der Anfahrt gegen Island die aus Norwegen mitgenommenen Pfeiler des Ehrenſitzes, auf welchen Thôrs Bildniß ausgeſchnitzt iſt[27], über Bord, damit Thôr da an das Land komme, wo er wolle, daß der Einwandrer ſich anbaue; dabei gelobt Thôrôlf, allen Landbeſitz, den er einnehmen würde, dem Thôr zu heiligen und nach demſelben zu benennen. Er nennt dann auch ſein Landgebiet Thôrsnes, ſtiftet dem Thôr ein Gotteshaus und gründet da, wo Thôr an den Strand getrieben, eine heilige Dingſtätte (ebd. 92 f. vgl. 134). Eine andre Saga (*Eyrbygg.* 8) meldet noch weiter, daß Thôrôlf vor Unternehmung der Fahrt ſeinen lieben Freund (*âstvin sinn*, vgl. *Egils S.* 616) Thôr befragt, und als Dieſer ſolche angerathen, das meiſte Holzwerk von Thôrs Tempel mitgenommen habe, ſammt der Erde unter dem Geſtelle, worauf Thôr geſeſſen. Wer ſo die geweihten Pfeiler oder das heimiſche Gotteshaus im neuen Beſitzthum wieder aufſtellte, der konnte füglich Veſeti (sacra collocans) genannt werden[28a]. Das erſtangeführte Buch gibt

27 Man findet es auch am Vordertheile des Schiffes, Fornm. S. II, 324.

28a Vgl. Eyrbygg. 10: „hann setti bæ.“ Fornm. S. III, 216: „setti bú.“ Nicht unbedeutſam heißt ein Sohn Veſetis: Bûi (Fornald. S. II, 585), Bewohner, Anwohner.

mehrere Beispiele vom Auswerfen der Hochsitzsäulen zur Leitung der Ankömmlinge, sowie von der Besitznahme durch Feuer. Aber auch das kommt darin vor, daß der Anfahrende jenes Auswerfen der Pfeiler für unzuverläßig hält und lieber zu Thôr selbst sieht, um durch die Richtung, die Dieser dem Schiffe geben soll, an die rechte Stelle gewiesen zu werden (*Landn.* 210. 211. vgl. 229)[28b]. Daß Thôr schon das Stammland Norwegen, durch Bezwingung der Riesenweiber, den Einwanderern baulich gemacht, ist bei den Mythen von Forniot gezeigt worden. Ueberall bricht er seinem Diener Thiâlfi die Bahn und wo Dieser auch für sich erscheint, ist doch Thôr im Hintergrunde zu denken.

5. Skrŷmir.

Die j. Edda fährt fort (50—61):

Nachdem Thôr die Kinder des Bauers zur Sühne empfangen, läßt er die Böcke dort zurück und zieht mit Loki, Thiâlfi und Röskva ostwärts nach Jötunheim und zum tiefen Meer, über das sie fahren. Als sie an das Land gestiegen und eine kleine Weile gegangen, zeigt sich vor ihnen ein großer Wald, durch den sie den ganzen Tag über

28b Ausführlicher, doch in andrer Ansicht vom Wesen Thôrs, handelt von diesen Orakeln und Tempelgründungen Leo: Ueber das Leben in Island ꝛc. in Raumers histor. Taschenb. 1835, S. 382 ff. 435 ff.

wandern. Thialfi, aller Männer fußrüſtigſter, trägt Thôrs Taſche, aber Speiſevorrath iſt nicht leicht zu erlangen. Ihr Nachtlager nehmen ſie in einem großen Hauſe, deſſen Thür gleichbreit mit dem Hauſe ſelbſt iſt. Um Mitternacht entſteht großes Erdbeben, der Boden unter ihnen ſchüttert und das Haus erbebt. Sie flüchten ſich in einen Anbau, den ſie zur rechten Hand am Hauſe finden. Thôr ſetzt ſich in die Thür, die Andern ſind innerhalb und fürchten ſich. Er aber hält den Hammerſchaft und gedenkt ſich zu wehren. Da hören ſie großes Gebraus und Geräuſch. Bei Tagesanbruch geht Thôr hinaus und ſieht nicht weit von ſich im Walde einen großen, ſchlafenden Mann liegen, der gewaltig ſchnarcht. Da merkt er, wie es in der Nacht ſich verhalten. Er umſpannt ſich mit den Stärkegürteln und ihm erwächst Âſenſtärke. Indem erwacht der Mann und ſteht haſtig auf. Da wagt Thôr, das eine Mal, nicht mit dem Hammer nach ihm zu ſchlagen und fragt ihn nach dem Namen. Jener nennt ſich Skrŷmir. „Dich — ſagt er — brauch' ich nicht um den Namen zu fragen, ich weiß, daß du Âſathôr biſt; aber wohin haſt du meinen Handſchuh geſchleppt?“ Damit ſtreckt Skrŷmir den Arm aus und hebt ſeinen Handſchuh auf. Thôr ſieht nun, daß er denſelben dieſe Nacht zur Herberge gehabt, das

Nebenhaus aber war der Däumling des Handschuhs. Skrŷmir bietet sich ihm zum Reisegenossen an, auch schlägt er vor, ihren Speisevorrath zusammenzulegen. Nachdem Thôr eingewilligt, bindet Skrŷmir Alles in einen Bündel, den er auf seinen Rücken nimmt. Er geht den Tag über mit großen Schritten voran, die Nachtherberge sucht er unter einer großen Eiche. Hier heißt er sie den Speisebündel nehmen und sich ein Nachtessen bereiten. Er selbst legt sich schlafen und schnarcht mächtig. Thôr aber, was unglaublich scheint, ist nicht im Stande, die Riemen des Bündels aufzuknoten. Darüber wird er zornig, faßt Miölnir mit beiden Händen, setzt den einen Fuß gegen Skrŷmir vor und schlägt ihn auf's Haupt. Skrŷmir erwacht und fragt: ob ihm ein Blatt auf den Kopf gefallen sey? Um Mitternacht, als Skrŷmir wieder schnarcht, daß es im Walde donnert, wiederholt Thôr den Schlag mitten auf Skrŷmirs Wirbel, so daß das Hammerende tief in den Kopf dringt. Da erwacht Skrŷmir und fragt: „Fiel mir eine Eichel auf den Kopf?" Zum drittenmal, kurz vor Tagesanbruch, schwingt Thôr den Hammer mit aller Kraft auf Skrŷmirs Schläfe; bis zum Schafte dringt der Hammer ein. Skrŷmir aber erhebt sich, streicht sich die Wange und spricht: „Sitzen Vögel auf dem Baume über mir? mir

kam vor, da ich erwachte, als fiele mir Moos von den Aesten auf den Kopf. Wachst du, Thôr? Zeit wird nun seyn, aufzustehen und sich anzukleiden. Nicht weit habt ihr mehr zu der Burg, die Útgard heißt. Ich hörte, daß ihr unter euch rauntet, ich sey kein kleingewachsener Mann, aber dort werdet ihr größere Männer sehen. Nun will ich euch heilsamen Rath geben: überhebt euch nicht zu sehr, nicht werden Útgardsloki's Hofmänner von solchen Burschen stolze Worte dulden; besser würdet ihr gar umkehren. Wollt ihr aber weiter reisen, so ziehet ostwärts, mein Weg geht nun nordwärts nach diesen Bergen, die ihr jetzt werdet sehen können." Da wirft Skrŷmir den Speisebündel auf seinen Rücken und wendet sich quer hinweg von ihnen in den Wald, und nicht ist gemeldet, daß die Âsen ihm Glück auf den Weg wünschten. Thôr wandert mit seinen Gefährten bis Mittags; da sehen sie auf dem Feld eine Burg stehen, über die sie nur mit zurückgebogenem Nacken wegschauen können. Sie gehen zum Thore, vor dem ein verschlossenes Gatter ist. Thôr vermag nicht es zu öffnen, darum kriechen sie zwischen den Latten hinein. Sie gehen in eine große, offene Halle, wo sie auf zwei Bänken viele, meist hochgewachsene Männer sehen. Sofort kommen sie vor den König Útgardsloki und grüßen ihn;

er aber blickt sie verächtlich an und fragt, höhnisch lächelnd, ob der kleine Bursch da Ökuthôr sey? Weiter fragt er, welcher Künste oder Fertigkeiten sie kundig seyen? Loki, der zuhinderst gieng, rühmt sich, daß Keiner hier innen sey, der seine Speise hurtiger auffessen könne, als er. Útgardsloki läßt Dieß für eine Kunst gelten und heißt den Logi von der Bank vortreten, um sich gegen Loki zu versuchen. Es wird ein Trog auf den Estrich der Halle gebracht und mit Fleisch gefüllt. Loki setzt sich an ein Ende, Logi an das andre, und sie essen auf das Hurtigste, bis sie sich mitten im Troge begegnen. Da hat Loki alles Fleisch von den Knochen abgegessen, Logi aber hat Fleisch und Knochen zusammt dem Troge verzehrt und es bedünkt nun Alle, daß Loki das Spiel verloren habe. Nach Diesem wird außen auf ebenem Felde ein Wettlauf zwischen den jungen Gesellen Thiâlfi und Hugi, einem Diener Útgardslokis, veranstaltet. Beim ersten Lauf ist Hugi so sehr voran, daß er am Ende der Bahn sich umwendet, dem Thiâlfi entgegen. Gleichwohl gesteht Útgardsloki, daß noch kein Raschfüßigerer hieher gekommen. Sie beginnen den zweiten Lauf und als Hugi am Ende der Bahn sich umwendet, ist er einen guten Pfeilschuß von Thiâlfi. Im dritten Laufe hat Dieser noch nicht die Mitte der Bahn erreicht,

als Hugi sich am Ende derselben umwendet. Nun fragt Útgardsloki nach den Künsten Thórs, von dessen Thaten so große Sagen gehen. Thór sagt, er wolle am liebsten sich mit Jedem im Trinken messen. Útgardsloki ruft seinen Schenken und heißt ihn das Horn bringen, woraus die Hofleute zu trinken pflegen. „Aus diesem Horne — spricht er — scheint uns wohl getrunken, wenn es auf einen Trunk leer wird, Einige trinken es auf den zweiten aus, Keiner aber ist ein so schwacher Trinker, der es nicht auf drei leerte.“ Thór beschaut sich das Horn und es erscheint ihm nicht zu groß; wohl ist es ziemlich lang, er aber ist sehr durstig. Er hebt an zu trinken und schlingt gewaltig, als er aber nachsieht, wieviel ausgetrunken sey, scheint ihm fast soviel im Horne zu seyn als vorher. Thór setzt zum zweitenmal an, um einen größern Trunk zu thun, aber noch immer will die Spitze des Hornes nicht genugsam hinauf und als er es vom Munde nimmt, scheint weniger abgegangen als auf's erstemal. Doch kann man jetzt das Horn tragen ohne zu verschütten. Zornig über Útgardslokis Spottreden, trinkt Thór nochmals so stark und lang als möglich und nun ist mehr als zuvor ein Abgang bemerklich. Da gibt er das Horn zurück und will nicht mehr trinken. Doch ist er bereit, noch ein Spiel zu versuchen.

Da ſpricht Útgardsloki: „Junge Burſche pflegen hier, was wenig heißen will, meine Katze von der Erde aufzuheben; nicht wagt' ich Solches dem Âſathôr vorzuſchlagen, hätt' ich nicht zuvor geſehen, daß du viel weniger vermagſt, als ich dachte.“ Alsbald kommt eine graue, ziemlich große Katze gelaufen; Thôr faßt ſie mit der Hand mitten unterm Bauche, die Katze krümmt den Rücken und als Thôr ſoweit aufhebt als er vermag, lüpft ſie einen Fuß, weiter bringt Thôr dieſes Spiel nicht. Útgardsloki ſpricht: „Das Spiel lief ſo ab, wie ich mich deß verſehen; die Katze iſt ziemlich groß, Thôr aber iſt kurz und klein neben den anſehnlichen Männern, die hier bei mir ſind.“ Hierauf Thôr: „So klein ihr mich nennt, ſo komme nun Jeder her und ringe mit mir! jetzt bin ich zornig.“ Útgardsloki ſieht ſich nach der Bank um und antwortet: „Keinen ſeh' ich hier innen, den es nicht eine Kleinigkeit bedünkte, mit dir zu ringen. Aber ruft mir gleich die Alte her, meine Amme Elli, mit ihr ringe Thôr, wenn er will! ſie hat ſchon Männer niedergeworfen, die mir nicht ſchwächer vorkamen denn Thôr.“ Thôr muß nun mit dem alten Weibe ringen, aber je mehr er ſich anſtrengt, um ſo feſter ſteht ſie; zuletzt ſchlägt ſie ihm ein Bein unter, er ſchwankt und fällt auf das eine Knie. Da heißt Útgardsloki

aufhören, bewirthet die Gäste wohl und begleitet sie am Morgen zur Burg hinaus. Beim Abschied aber fragt er: wie Thôr mit seiner Reise zufrieden sey, oder ob er einen Mächtigern, als er selbst, getroffen habe? Thôr gesteht, daß er nicht ehrenvoll bestanden und übel zufrieden sey. Da spricht Útgardsloki: „Nun du wieder aus der Burg bist, will ich dir die Wahrheit sagen, daß, wenn ich lebe und Macht habe, du niemals wieder hereinkommen solltest; auch wär' es nimmer geschehen, wenn ich vorher gewußt hätte, daß du so große Kraft besitzest, womit du uns nahezu in großes Unglück gebracht hättest. Aber ich habe dir Blendungen vorgemacht. Gleich als ich euch im Walde traf und du den Speisebündel lösen solltest, da hatte ich ihn mit Eisendrath zugebunden und du fandest nicht, wo du ihn öffnen solltest. Hernach führtest du auf mich mit dem Hammer drei Schläge, wovon der erste der geringste und doch so stark war, daß er mein Tod geworden wäre, wenn er getroffen hätte; aber du hast bei meiner Halle einen Felsstock und oben darinne drei viereckige Thäler gesehen, deren eines besonders tief ist, das sind deine Hammerspuren; den Felsstock hielt ich vor den Schlag, du aber sahest es nicht. So war es auch mit den Spielen, worin ihr euch mit meinen Hofleuten maßet. Loki war sehr hungrig

und aß haſtig, aber der, welcher Logi hieß, war Wildfeuer (*villieldr*, Blitz[29]) und verbrannte das Fleiſch und den Trog zugleich. Als ſodann Thiâlfi im Laufe mit Dem ſtritt, welcher Hugi hieß, das war mein Gedanke (*hugi minn*) und nicht war zu erwarten, daß Thiâlfi es mit deſſen Geſchwindigkeit aufnehmen könne. Als aber du aus dem Horne trankſt und es dir langſam abzunehmen ſchien, da geſchah was ich nicht für möglich gehalten hätte; das andre Ende des Hornes war außen im Meere, was du nicht ſaheſt, wenn du aber jetzt zum Meere kommſt, ſo wirſt du ſehen können, welchen Abmangel du darein getrunken haſt; das nennt man jetzt Ebbe. Als du hernach die Katze lüpfteſt und ihr einen Fuß von der Erde hobſt, da erſchracken Alle, die es ſahen; dieſe Katze war die Midgardsſchlange, die um alle Lande liegt, und kaum war dieſelbe lang genug, daß Schweif und Haupt die Erde berührten, denn ſo hoch ſtreckteſt du den Arm auf, daß nicht weit zum Himmel war. Ein groß Wunder war es auch um den Ringkampf, den du mit Elli rangſt, indem Keiner ward noch werden wird, den nicht, wenn er ſo bejahrt iſt, daß Elli ihn erreicht, das Alter (*elli*, f. senectus) zu

29 Vgl. Schmeller, Bayr. Wörterb. 1, 555: Wildfeur.

Falle brächte. Nun müſſen wir uns trennen und es wird beiderſeits beſſer ſeyn, wenn ihr nicht öfter mich zu beſuchen kommt, auch werd' ich ein andermal meine Burg mit ſolchen oder andern Täuſchungen ſchirmen, daß ihr keine Macht über mich erlanget." Als Thôr dieſe Rede gehört, will er den Hammer vorſchwingen, aber nirgends mehr ſieht er Útgardsloki. Er wendet ſich zurück nach der Burg, ſie zu brechen, da ſieht er weite und ſchöne Grasfelder, aber keine Burg. Hierauf kehrt er um und zieht ſeines Weges bis er wieder nach Thrûdvâng kommt.

In zwei Eddaliedern (*Harb.* 26. *Aeg.* 60) muß Thôr den Vorwurf hören, daß er ſich in den Handſchuh des Rieſen oder in des Handſchuhs Däumling furchtſam verkrochen. In einem dieſer Lieder (*Aeg.* 62) wird ihm noch beſonders vorgerückt: „Scharf bedünkten dich Skrŷmirs Riemen und nicht vermochteſt du damals zur Reiſekoſt zu gelangen und wurdeſt bei geſundem Leibe von Hunger verzehrt." Der Name Útgardsloki kommt nicht in den Liedern vor, ebenſo wenig eine Anſpielung auf die übrigen Abenteuer in Útgard. In der j. Edda ſelbſt iſt kein andrer Mythus in ſolcher Breite ausgeführt, wie dieſer, ſo daß er zwar nicht in den Grundzügen, doch in Einzelheiten der Ausführung ſpäteres Gepräge trägt. Weit mehr noch iſt Letzteres der Fall mit der Erzählung

Saxos (VIII, 164—166) von einer Seefahrt, welche Thorkill auf Befehl des Dänenkönigs Gorm zum Útgardsloki (Ugarthilocus, cf. IX, 175: Utgarthia) unternimmt. Er findet denſelben in entlegenem Lande, wo ewige Nacht herrſcht, tief in einer Höhle an Händen und Füßen mit ungeheuren Ketten belaſtet, was eine augenſcheinliche Verwechslung mit dem von den Göttern gefeſſelten Âſaloki iſt (*Müller, crit. undersög.* 145). Saxo ſucht auch hier den Mythen, die er ſelbſt ſchon in ſehr getrübter Geſtalt empfangen haben mochte, hiſtoriſchen Anhalt zu geben.

Den Gegenſatz zu Âsgard und Midgard, den von Göttern und Menſchen bewohnten Gebieten, bildet in den Eddaliedern Jötunheim, die Rieſenwelt. Sie liegt von jenen aus oſtwärts, nach welcher Seite den Norwegern die rauhe Gebirgskette lag. Dorthin gehen Thôrs Oſtfahrten, um Jötune zu ſchlagen, wovon ſo häufig die Rede iſt (*Aeg.* 60. *Harb.* 23. vgl. *Thrym.* 4. 10. *Grîmn.* 41). Auch im vorliegenden Mythus zieht er oſtwärts nach Jötunheim, über das tiefe Meer und durch großen Wald, zu der Rieſenburg Útgard (*Útgardhr*, in Zuſammenſetzung Pluralform), deren Name noch ſchärfer die Lage auſſerhalb jener beiden Gebiete[30] und damit den Sinn

30 Vgl. Sax. VIII, 164: „extramundani climatis.“

der ganzen Sage ausspricht. Diese zeigt den Âsen und den Menschen, Thôr und Thiâlfi, jenseits der Grenze, die ihrer Macht und Anstrengung gezogen ist (*Müller*, a. a. O. 142 f.), und auf dem Boden, wo das Jötunengeschlecht sich in seinem Rechte befindet. Der Name des Riesenkönigs, Útgardsloki (*Útgardhaloki*), bezeichnet weiter dieses Verhältniß. Loki (der Endiger) in Útgard steckt der bildenden Âsenmacht in ihrer räumlichen Ausdehnung ein Ziel. Er kann aber zugleich auch als Âsaloki gegenwärtig seyn, als gewöhnlicher Gefährte der Âsen, wo es gilt, sie nach Zeit oder Raum dem Ende ihrer Macht entgegenzuführen. Uebrigens kennt die Liederedda nur den Namen Skrŷmir, Possentreiber, Praler[31], wie auch in der prosaischen Erzählung, bei der Begegnung im Walde, der Riese sich nennt. Zwar betreffen die Anspielungen in den Liedern eben nur diesen Theil der Fabel, aber auch die nachfolgenden Wettkämpfe in Útgard sind voll ähnlicher Vorspieglungen und Blendungen, wie sie schon im Walde vorkamen, und jener Name kann daher mit gleichem Recht auch auf die späteren Abenteuer bezogen werden. Nachdem Thôr seine Machtgrenze überschritten hat, ist er in fortwährenden Täuschungen über das Maß seiner Kräfte befangen.

31 Lex. isl. s. v. skrum, skruma, skrŷmnir.

Dieſer Mythus iſt ein Gegenſtück zu Thôrs ſiegreichen Kampffahrten überhaupt und dann insbeſondre zu ſeinem Kampfe mit Hrûngnir. An der Ländergrenze, bei den Steingehegen, konnte Thôr des Steinrieſen und Thiâlfi des Lehmjötuns mächtig werden, aber weiter hinaus, nach Ûtgard, iſt all ihr Kraftaufwand vergeblich. Schon am Anfang ihrer Fahrt, beim Bewohner des Steinichts, wird Thôrs Bock hinkend. Zwar ſchließen ſich dafür Thiâlfi und Röſkva ihm an, womit der Bezug auch dieſer Fabel auf die Urbarmachung der Erde genügend angezeigt iſt; allein der Weg führt durch weiten Wald, wo der Speiſevorrath aufhört. Der Rieſenhandſchuh, darin ſie übernachten, iſt eine Steinkluft mit ihrer Nebenhöhle. Der Rieſe ſelbſt, von deſſen Schnarchen es im Walde donnert, iſt das ſturmſchnaubende Felsgebirg. Vergeblich gürtet ſich Thôr zu gewaltigen Hammerſchlägen; werden auch nachmals die Spuren des Hammers als Vertiefungen im Felsſtocke ſichtbar, der Rieſe ſelbſt bleibt unangetaſtet und hält den Speiſeſack feſt zugeſchnürt; Thôr kann hier wohl Felſen kerben, aber nimmermehr nährende Frucht dem Steingrunde abringen. Die Wettkämpfe in Ûtgard ſcheinen zwar den Mythus über den nächſten Bezug auf die verſuchte Bezwingung des Steinreichs hinauszuſpielen, anderartige mythiſch-allegoriſche Weſen, Logi, die Flamme, Hugi, der Gedanke, Elli, das Alter, kommen auf

die Bahn, das Meer wird zur Ebbe getrunken und die erdumgürtende Schlange gelüpft. Allein eben dieſe bunte Miſchung verräth, daß die aufgezählten Weſen hier keine ſelbſtändige Geltung haben, daß hier keine Deutung im Beſondern zu verſuchen, ſondern nur die allgemeine anwendbar ſey, wonach alles Einzelne im gemeinſamen Ausdrucke der Unmöglichkeit zuſammentrifft. So wenig die verzehrende Gewalt des Wildfeuers überboten, die Schnelligkeit des Gedankens überflügelt, dem niederwerfenden Alter widerſtanden, das Meer ausgetrunken, die Migardsſchlange dem Ocean enthoben werden kann, ſo wenig wird Útgard vom Gott in der Zeit und dem Menſchen in ſeinem Gefolge gänzlich bezwungen werden. Lokis allmäliges Zehren, Thiálfis Raſchheit, Thórs Âſenſtärke ſelbſt, die das Ungeheure vollbringt, aber doch zuletzt ihre Grenze findet, ſind mit ihren Gegenſätzen hier Bild im Bilde, mythiſcher Ausdruck im Mythus, und ſo ſind die Blendungen, welchen die Helden unterliegen, auch auf die Darſtellung übergegangen. Útgardsloki bemüht ſich am Ende noch ſelbſt, die Täuſchung durch ſeine planen Erklärungen aufzuheben, welche freilich nur dem proſaiſchen Nacherzähler beizumeſſen ſind, während im Mythenliede, wenn ein ſolches auch hiebei zu Grunde lag, die Löſung wie gewöhnlich dem Hörer überlaſſen blieb.

6. Sif.

Eine der vielen Benennungen des Goldes in der Skaldensprache war: Sifs Haar (*haddr Sifiar*[32]). Der Grund derselben wird so angegeben (*Sn. Edd.* 130—132):

Loki, Laufeys Sohn, hatte trügerischer Weise Sifs Haar alles abgeschoren. Als Thôr, ihr Gatte, dessen gewahr wird, ergreift er Loki und würde ihm alle Knochen zerschlagen haben, wenn er nicht geschworen hätte, von den Schwarzâlfen zu erlangen, daß sie aus Golde der Sif ein Haar machen, das wie natürliches wachse. Hierauf begibt sich Loki zu den Zwergen, die Ivaldis Söhne heißen, und diese machen das Frauenhaar. Loki bringt es dem Thôr und dasselbe wächst fest, sobald es auf Sifs Haupt kommt.

Dieser Mythus ist der einzige, in welchem Thôrs Gattin bestimmter in das Bild tritt. Er läßt aber auch über ihr Wesen kaum einen Zweifel übrig. Sif, die schönhaarige Göttin (*Sn. Edd.* 119), ist das Getreidefeld, dessen goldener Schmuck im Spätsommer abgeschnitten, dann aber von unsichtbar wirkenden Erdgeistern

32 Haddr, m. bedeutet nach Sn. Edd. 205: Frauenhaar, doch ist zweifelhaft, ob eigentlich oder nicht, indem das Wort an einigen Stellen auch für Haartuch, Haarschleier gebraucht seyn kann; vgl. Sæm. Edd. 213 a. 267 b. Kormaks S. 26. Ueber den Ausdruck: „sem annat hár" (Sn. Edd. 130) s. J. Grimm, Reinhart Fuchs (Berl. 1834) CCLVII.

wieder neu gewoben wird. Damit ſtimmen auch die anderwärtigen Erwähnungen dieſer Göttin überein.

Das Wurzelwort Sif, ſonſt noch in mehrfachen Ableitungen und Zuſammenſetzungen vorhanden, bedeutet Sippe, Verwandtſchaft; wohl geeignet für die größte aller Sippſchaften, das zahllos wuchernde Geſchlecht von Halmen, Aehren, Körnern. Sif iſt mit Thôr vermählt, dem göttlichen Freund und Beſchützer des Feldbaus. Als der Steinrieſe Hrûngnir ſie zu rauben droht (*Sn. Edd.* 107), da wird Thôr der Rächer dieſer Pralerei. Unter den vielen Namen Jörds, der Erde, wird in den Denkverſen (*Sn. Edd.* 220) auch Sif aufgezählt. Die Möglichkeit dieſes Gebrauchs in der Dichterſprache dient obiger Deutung zur Gewähr. Das Getreidefeld, als eine beſondre Geſtaltung der Erde, konnte im rechten Zuſammenhange ſynonym mit dieſer gebraucht werden; darum beſteht aber nicht minder der Unterſchied des Allgemeinen und Beſondern, Sif iſt Thôrs Gattin, Jörd ſeine Mutter, und letztere heißt daher Sifs Schwieger (*Sn. Edd.* 123). Der ſchönen Haare wird Sif durch den Trug Lokis beraubt, der hier, ſeinem ganzen Charakter gemäß, die Neige des Sommers, die Reife des Feldſchmuckes für die Sichel, darſtellt. In einem der Eddalieder (*Aeg.* 54) rühmt ſich Loki, den Hlôrridi zum Hanrei gemacht zu haben, mag Dieß nun auf Umſtände des vorliegenden Mythus in einer

vollſtändigern Geſtalt, oder auf eine anderweitige beſondre Fabel vom Ende des Sommers ſich beziehen. Den Schluß der Sommerzeit mit der Ernte bezeichnet es auch, daß der Wintergott Ullr ein Sohn Sifs, von ungenanntem Vater, und damit Thôrs Stiefſohn iſt (*Sn. Edd.* 105). Thôr zwingt Loki, von den Zwergen, den Söhnen Ivaldis (des innen Waltenden?), neues, goldenes Haar für Sif herbeizuſchaffen. Damit lenkt ſich die Betrachtung auf die Natur des Zwergevolks zurück, wie ſolche ſchon in der Geſchichte ſeines Urſprungs begründet iſt. Aus des Urrieſen Fleiſch und ſchwärzlichen Knochen, d. h. aus Erde und Geſtein erſchaffen, haben ſie fortwährend ihre Wohnung in der Erde und in Felſen, und dieſem Leben in der Finſterniß gemäß heißen ſie auch, nach der j. Edda, Schwarzâlfe (*Sn. Edd.* 34. 130. 136). Sie ſind die unſichtbaren Naturkräfte, die im Erdenſchoße die leuchtenden Erze, das verführeriſche Gold und das gewaltige Eiſen, hegen und bereiten, deren Werk die wunderbar kunſtreichen Gewächſe ſind, die aus dem dunkeln Grunde hervorkommen. Sie ſind Schmiede, in deren verborgener Eſſe Geräthſchaften, Waffen, Schmuck der Götter und Göttinnen gefertigt werden[33].

33 Lex. isl. I, 160: „dverga-smidi, n. fabrica affabre et artificiose elaborata.“ Vgl. Lex. myth. 53***. Faye, 21. Im Schwediſchen wird das kunſtreiche Gewebe der Spinne Zwergsnetz (dvergsnät) genannt, Ihre, Glossar. Sviogoth. (Upsal. 1769) I, 373. II, 241.

Der Mythus von Sifs Haaren erweitert sich zu einer größeren Erzählung vom Wettstreit der Zwerge in Bereitung der trefflichsten Götterkleinode, unter denen dem Hammer Thôrs der Preis zuerkannt wird, nur daß der Schaft ziemlich kurz ausgefallen ist (*Sn. Edd.* 132. vgl. Sax. III, 41), was sich auf die Form der Donnersteine zu beziehen scheint. Der Zwergname ist allerdings auf manche Erscheinungen und Verhältnisse in der Natur ausgedehnt worden, in denen sich, ohne daß sie aus dem Innern der Erde hervorgehen, überhaupt ein stilleres Wirken, eine sinnreiche, kunstmäßige Einrichtung offenbart, als Verfertiger der Haare Sifs aber erweisen sich die Zwerge ganz in ursprünglicher Wirksamkeit und vollbringen das Meisterstück der stillarbeitenden Erdkraft, das staunenswerthe Goldgeschmeid einer vollen Ernte. Der spätere isländische Sprachgebrauch hat den Mythus sehr in das Enge gezogen, indem jetzt nur noch ein kleines, lichthaariges Kraut Sifs Haar (*haddr Sifar*, polytrichum aureum, Lex. myth. 691) genannt wird.

7. Alvîs.

Eddalied von Alvîs (*Sæm. Edd.* 48—51):

Der Zwerg Alvîs, der unter der Erde wohnt und unterm Stein Stätte hat, will eilig seine Braut, Thôrs Tochter, die schönglänzende, schnee-

weiße Jungfrau, heimholen. Vingthôr, dem Zwerge noch unerkannt, tritt entgegen und erklärt, daß ein Bleichnaſiger, der wohl heute Nacht bei Leichen geweſen, ein Thurſengleicher, nicht zur Braut geboren ſey. Alvîs beruft ſich auf unverbrüchliche Verheißung. Thôr will dieſe doch aufheben, er allein, als Vater, habe über die junge Maid zu verfügen und nicht ſey er daheim geweſen, als die Verheißung geſchehen. Er nennt ſich auf die Frage des Zwerges und wiederholt, daß die Heirath ohne ſeine Zuſtimmung nicht zu Stande kommen werde. Der Zwerg hofft, dieſe doch zu erlangen, und Thôr willigt ein, wenn der weiſe Gaſt Alles, was er wiſſen wolle, aus jeder Welt zu ſagen vermöge. Alvîs iſt bereit, die Probe zu beſtehen, denn alle neun Welten hat er durchfahren und der Weſen jedes kennen gelernt. In einer Reihe von Fragen und Antworten gibt nun Alvîs Beſcheid, wie Erde, Himmel und Geſtirne, Wolken, Wind und Windſtille, Meer, Feuer, Baum, Nacht, Saat und Bier bei den verſchiedenen Weſenklaſſen, bei Menſchen, Âſen, Vanen, Jötunen, Âlfen, Zwergen, verſchieden benannt ſeyen. Am Schluſſe geſteht Thôr, daß er niemals mehr alte Kunden in einer Bruſt gefunden habe; doch überliſtet ſey der Zwerg, oberhalb der Erde von Tag und Sonnenſchein überfallen.

Die Eddalieder, welche Belehrung über einen größeren Umfang mythiſcher Gegenſtände zum Zwecke haben, gebrauchen als Rahmen hiezu irgend eine Handlung oder Situation, die wieder der Mythenwelt entnommen iſt und mit dem Inhalt nicht immer in näherem Zuſammenhange ſteht. Selbſt noch die manigfaltigen Erzählungen der proſaiſchen Edda ſind in ſolche Faſſungen eingereiht. Im Liede von Vafthrûdnir (*Sæm. Edd.* 31—38) muß ein Wettgeſpräch Odins mit dieſem Jötun, wobei es um das Haupt geht, zur Form der Belehrungen dienen, im vorliegenden Lied ein Frageſpiel Thôrs mit dem Zwerge Alvîs, wobei es die Braut gilt. Wie dem Jötun das Beiwort der Allkluge (*alwidhr*) gegeben wird, ſo führt der Zwerg den Namen Allkundig (*Alvis*); beide ſind in allen neun Welten bewandert (*Vafthr.* 43. *Alv.* 9), beider Wiſſen beſteht in alten Runen (*Vafthr.* 1. 42. 43. 55. *Alv.* 36), geheimen Kunden aus der Urwelt. Dieſe formelle Aehnlichkeit der beiden Lieder läßt annehmen, daß das unzweifelhaft jüngere von Alvîs eine Nachahmung des älteren von Vafthrûdnir ſey. An die Stelle des mythologiſchen Inhalts iſt in jenem ein ſprachlichpoetiſcher getreten, zu deſſen Aufnahme ſich ein alter Mythus von Thôr und dem Zwerge darbot. Alvîs, der ſich gleich dem Jötun der Erfahrenheit in allen neun Welten rühmt, erprobt ſolche als Bekanntſchaft mit der Sprache

aller Weſenklaſſen. Uebrigens haben die Synonyme, die er aufzählt, nur geringen Theils eine anſchauliche Beziehung zu der eigenthümlichen Natur der Weſen, in deren Sprache ſie gehören ſollen. Einem Zwerge die allſeitige Sprachkenntniß beizulegen, war ein volksmäßiger Anlaß gegeben. Das beſondre Gebiet der Zwerge erſtreckt ſich über das Innere der Erde, Geſtein ſowohl als urbaren Grund. Vom Geſtein aber hallt aller Klang, aller Weſen Sprache wider und noch jetzt heißt in den nordiſchen Mundarten das Echo Zwergrede (*dvergmâl*, Lex. isl. I, 160. *Ihre* I, 374. Lex. myth. 53); namentlich läßt ein färöiſches Volkslied in den Bergen, in jedem Fels dieſe Zwergſprache ſingen (*dvörgamaal sang, Fær. qv.* 464, 77. 470, 95. vgl. D. Myth. 255).

Sieht man von dem lehrhaften Inhalte des Geſprächs zwiſchen Thôr und Alvîs ab und betrachtet man die Handlung, in die derſelbe eingelegt und die hier allein von Belang iſt, ſo ſcheidet ſich ein Mythus aus, der glaublicher Weiſe zuvor ſchon für ſich beſtanden hat und ſich den bisher abgehandelten anſchließt.

Thôr hat von Sif eine Tochter Thrûd (*Thrûdhr, Sn. Edd.* 101. 119). Die Tochter des Anbaus und des Getreidefeldes artet begreiflich in den gleichen, landwirthſchaftlichen Kreis. Hat nun der Name Thrûd die Bedeutung: Kraft, Stärke (Lex. myth. 698. vgl. Edd. Havn. I, 710. II, 858), ſo iſt das Nächſte, hier

an das nährende und stärkende Erdmark zu denken, an die Nährkraft, die im Korne liegt, dem eigensten Erzeugnisse der Eltern Thôr und Sif. Auch dadurch ist Thrûd diesem Kreise verfangen, daß im Bruchstück eines Skaldenliedes (*Sn. Edd.* 162) der Steinjötun Hrûngnir Thrûds Dieb genannt wird; der steinige Boden stiehlt das Korn, das auf ihn gesät ist. So erklärt sich nun auch Thôrs Gebiet Thrûdheim oder Thrûdvâng als das fruchtbare, nährkräftige Bauland und es erscheint nicht unbedeutsam, wenn gerade nach den Abenteuern mit Hrûngnir und Skrŷmir, den Gebirgsriesen, beidemal gesagt wird, Thôr sey nach Thrûdvâng zurückgekehrt, und wenn ihn eben dann Grôa vom Steinsplitter heilen will (*Sn. Edd.* 61. 110)[34]. Diesen Muthmaßungen über Thrûd kommt nun auch die Sage von Thôr und Alvis in der nachfolgenden Deutung zu Statten.

Der Gott verweigert und entrafft seine Tochter dem Zwerge, dem sie in seiner Abwesenheit verlobt worden. Daß diese Tochter jung, schönglänzend,

34 Noch weiter klingt, auf Thôr bezüglich, die Wurzelsylbe thrûdh in Ableitung und Zusammensetzung an. Er selbst wird thrûdhugr âs (Thrym. 19. vgl. Lex. myth. 698: thrûdhmôdhgr) und thrûdhvaldr godha (Harb. 9), sein Hammer wird thrûdhhamar (Aeg. 57) genannt. Auch diese Ausdrücke können auf den in Thrûdhr, der Tochter Thôrs, personificierten Begriff der Nährkraft zurückgeführt werden, wogegen in der Walkyrie gleichen Namens (Grimn. 36), der Dienerin Odins, eine Kampfkraft zur Erscheinung kommt.

ſchneeweiß genannt wird, paßt ganz auf das neugewachſene und neues Leben beginnende, goldfarbige, weißmehlige Saatkorn[35]. Der Zwerg iſt ſehr beſtimmt als Unterirdiſcher, als lichtſcheuer, unheimlicher Erdgeiſt gezeichnet; er haust unter Erd' und Stein, er iſt Thurſen ähnlich, bleich iſt er um die Naſe, als hätt' er die Nacht bei Leichen zugebracht, die ja auch in der dunkeln Erde liegen und zur Nachtzeit hervorkommen (*Hrafn.* 25). Ihm iſt Thôrs junge Tochter anverlobt, das ausgeſtreute Saatkorn ſcheint dem finſtern Erdgrunde verhaftet zu ſeyn; aber Vingthôr kommt heran und hebt dieſes Verlöbniß auf, die Saat wird mit dem rückkehrenden Sommer wieder an das Licht gezogen. Während Thôrs Abweſenheit fand die Verheißung ſtatt, die Ausſaat iſt in einer Zeit gedacht, zu welcher Thôr auf ſeinen Kampffahrten gegen die Jötune begriffen war. Bei ſeiner Zurückkunft überraſcht er den Zwerg mit Tageslicht und Sonnenſchein, Dieß kann auf die Wiederkehr der längern, ſonnigen Tage bezogen werden, welche dem Boden die Saat wieder abgewinnen, es waltet

35 Im Liede ſelbſt, unter den ſprachlichen Fragen und Antworten, wird zwar die Saat (sâdh, Alv. 32. 33), das Samenkorn, mit ihren Synonymen ohne irgend eine Beziehung zu Thôrs Tochter aufgeführt, aber die in den Mythus eingelegte Nomenclatur iſt überhaupt unperſönlich. So findet ſich weder Aegir oder Hlôr unter den Benennungen des Meeres, noch Logi unter denen des Feuers (Alv. 25. 27) ꝛc.

aber dabei noch besonders die in manche Sagen eingreifende Vorstellung, daß Nachtgespenster, vom Tageslicht überfallen, in Steine verwandelt werden (z. B. *Sæm. Edd.* 145, 30. *Sn. Edd.* 165). Die nächste Anwendung findet Dieß auf den Zwerg, der, an die unterirdische Finsterniß gewöhnt, auch nur im Schatten der Nacht sich hervorwagt und nun, da ihn der Sonnenstral getroffen, zum Stein erstarrt, der sein Element ist.

Die Jungfrau im Alvîsliede erscheint nach dieser Auffassung als eine Person mit der Thôrstochter Thrûd und die Verlobung derselben an den Zwerg Alvîs als ein mythisches Seitenstück zu der Entführung durch den Jötun Hrûngnir, der nicht minder seinen Frevel büßen mußte.

8. Harbard.

Eddalied von Harbard (*Sæm. Edd.* 75—80):

Thôr kommt von der Ostfahrt her an einen Sund; jenseits ist der Fährmann mit dem Schiffe. Thôr ruft hinüber: „Führ du mich über den Sund! ich nähre dich morgen; einen Futterkorb hab' ich auf dem Rücken, nicht gibt es bessere Speise. Ich aß in Ruhe, eh ich von Hause fuhr, Häringe und Haberkost[56], satt bin ich noch davon." Der Fähr-

56 Str. 5: „aldr oc hafra," über diese althergebrachte Speise s. D. Myth. 169.

mann: „Allzu frühe rühmst du die Mahlzeit, nicht genau weißt du voraus, traurig ist dein Heimwesen, todt wird deine Mutter seyn.“ Thôr: „Das sagst du jetzt, was Jedem die herbste Kunde, daß meine Mutter todt sey.“ Der Fährmann: „Nicht siehst du aus, als ob du drei gute Höfe habest; baarbeinig stehst du da in Landstreichers-aufzug, nicht einmal hast du deine Beinkleider.“ Thôr: „Steure hieher die Eiche! ich werde dir den Staben weisen; doch wes ist das Schiff, das du am Lande hältst?“ Fährmann: „Hildôlf heißt er, der mich es halten hieß, der rathkluge Recke, der in Râdseysund wohnt; nicht hieß er mich Taugenichtse überführen oder Pferdediebe, ehrliche Leute nur und die ich genau kenne; sag deinen Namen an, wenn du über den Sund fahren willst!“ Der Wandrer nennt sich nun als Thôr, Odins Sohn, Meilis Bruder und Magnis Vater, den Kräftiger der Götter. Auch der Fährmann gibt, auf Thôrs Frage, seinen Namen Harbard an, doch verweigert er beharrlich die Ueberfahrt. In fortgesetztem, bitterem Wortwechsel hebt Jeder seine Thaten hervor und verkleinert die des Andern. Thôr rühmt sich der Siege über Hrûngnir und Thiassi, auch wie er im Osten der Jötune schadenkundige Bräute geschlagen, als sie zum Berge giengen: „groß wäre der Jötune Geschlecht, wenn

alle lebten; aus wär' es mit den Menſchen unter Midgard." Weiter führt er an, wie er im Oſten war und den Stromübergang wehrte, als Svarângs Söhne ihn angriffen und mit Steinen ſchlugen, doch erfolglos, indem ſie zuerſt ihn um Frieden bitten mußten; dann wie er auf Hlêsey Berſerkbräute ſchlug, die das Schlimmſte verübt, alles Volk betrogen hatten; Wölfinnen, kaum Weiber, wanden ſie ſein Schiff los, das er auf Stützen gebracht hatte, bedrohten ihn mit dem Eiſenknüppel und vertrieben Thiâlfi. Harbard hält ſeine Kriegsthaten, Zauber- und Liebesabenteuer entgegen: fünf Winter hab' er auf der Inſel Algrön gekämpft und Männer gefällt; in Valland ſey er Schlachten gefolgt, habe Fürſten aufgehetzt und niemals verſöhnt; Odin habe die Jarle, die auf der Walſtatt fallen, Thôr habe der Thräle (Unfreien) Geſchlecht; Thôr habe Stärke genug, aber nicht Herz, aus Furcht und Feigheit ſey er im Handſchuh geſteckt und habe nicht zu nieſen gewagt, ſo daß es der Rieſe gehört hätte. Insbeſondre noch rühmt Harbard ſich, im Heere geweſen zu ſeyn, das hieher Kriegsfahnen erhob, den Speer zu färben. Zwar verſpricht er, den Schaden Thôrs mit einem Handringe zu büßen, nach der Beſtimmung vergleichſtiftender Schiedsmänner. Thôr aber nimmt Dieß für Hohn und droht,

durch das Waſſer zu waten und den Gegner mit dem Hammer zu hauen, daß er lauter als ein Wolf aufſchreie. Harbard meint, beſſer werde Thôr ſich an den Buhler machen, den Sif daheim habe. Thôr ſchilt Das eine Lüge, verlangt nochmals vergeblich Ueberfahrt und fordert dann den Fährmann auf, ihm ſonſt den Weg zu weiſen. „Nicht weit — antwortet Harbard — iſt die Fahrt; eine Weil' iſt zum Stocke, eine andre zum Steine; halt dich ſo zum linken Wege, bis du Verland erreichſt, dort wird Fiörgyn ihren Sohn Thôr treffen und ſie wird dich der Verwandten Wege lehren zu Odins Landen.“ Thôr: „Werd' ich dahinaus heute heim kommen?“ Harbard: „Mit Noth und Mühe bei noch obenſtehender Sonne, wann ich von dannen gieng.“ Mit Drohung und üblem Wunſche trennen ſie ſich.

Harbard (*Harbardhr*) iſt, nach dem Eddaliede von Grîmnir (*Sæm. Edd.* 46. vgl. *Sn. Edd.* 24), einer der Namen Odins. Auch dem Weſen nach iſt Odin in Harbard vollkommen kenntlich. Zwar ſind die hier beiläufig angeregten Mythen von ihm, wie auch einige von Thôr, anderwärts meiſt verſchollen; aber wenn Harbard ſich als Denjenigen bezeichnet, der den Kämpfen nachziehe, der Fürſten aufreitze und niemals verſöhne, ſo iſt Dieß ganz und gar Odin, wie er überall in der nordiſchen Heldenſage umgeht;

auch ist dieser Bezeichnung unmittelbar und namentlich, im fortlaufenden Gegensatze zu Thôr, beigefügt, daß Odin die Jarle habe, die auf der Walstätte fallen (*Harb.* 24). Odin, der Beleber und Erreger alles Geistes, facht insbesondre als Kriegsgott den kriegerischen Geist an, der in jenen Zeiten die höchste Geltung hatte, er bildet und gewinnt sich auf Erden schon die Seelen der Kampfrüstigen für den künftigen Weltkampf. Er besucht in menschlicher Verkleidung und unter mancherlei Namen die Heldengeschlechter, stiftet Zwietracht auch unter Verwandten, nimmt selbst am Kampfe Theil und versammelt die Geister der Erschlagenen in Valhöll, seinem himmlischen Heldensaale. So zeigt ihn das Lied im Dienste Hildôlfs, dessen Name selbst wieder deutlich spricht. Das Wurzelwort (*hild-*) bedeutet Kampf, die Anhängsylbe (*-ôlfr*) bezeichnet ein Ungeheures, Unheimliches, Hildôlf (*Hildôlfr*) also einen furchtbaren, dämonischen Kriegsmann[57]. In den Gedenkversen (*Sn. Edd.* 211) wird Hildôlf unter den Söhnen Odins genannt. Im Heere Hildôlfs ist Odin hergekommen, dem Thôr zum

57 Ueber die Formel -olf, -ôlfr, s. D. Gramm. II, 350 f. 537. III, 706. Synonym mit Hildôlfr sind die altnordischen Namen Gunnôlfr, Vigôlfr, Heriôlfr. Nicht so offen liegt, warum Hildôlf in Râdseysund (i Râdseyjarsundi, Harb. 8) wohne. Bedeutet Râdsey, wie man erklärt, insula imperii, so heißt auch das damit im Stabreim stehende Beiwort Hildôlfs: inn râdsvinni, der Befehlkluge, der kundige Heerführer,

Schaden, und als Fährmann am Sunde verweigert er nun auch demſelben den Eintritt. Hält man feſt, daß Thôr der Gott des Anbaus iſt, und beachtet man die landverheerende Weiſe der alten Kriegsführung (*Sæm. Edd.* 142), ſo ergibt ſich das einfache Thema des Liedes: der Segen des Landbaus, verdrängt durch zerſtörende Kriegsgewalt. In dem Namen Harbard (Heerſchild?), welchen Odin hier annimmt, ſcheint auch ſonſt die Kriegsplage mit ihrem übeln Gefolge: Fehljahr und Hungersnoth, perſonificiert worden zu ſeyn[58].

Der angegebene Gedanke des Liedes läßt ſich auch in das Einzelne verfolgen. Thôr kommt von Oſten her, aus dem Winter, in ärmlichem Aufzug, denn um dieſe Zeit gehen die Jahresvorräthe zu Ende, die ihn bisher ſatt erhalten. Noch verſpricht er, aus dem Futterkorb (*meis*) auf ſeinem Rücken den Fährmann zum Lohne der Ueberfahrt morgen zu ſpeiſen. Es iſt dieß wohl derſelbe Korb (auch *meis* genannt), in welchem Thôr ſonſt Örvandil, den Fruchtkeim, auf ſeinem Rücken aus Jötunheim herüberträgt. Damit glaubt er Nahrung auf morgen, für das nächſte Jahr,

58 Harbardhr, deutſch Herbort, altfranzöſiſch Herbout (Roquefort, Gloss. I, 748), welch letzteres Wort J. Grimm (Reinh. Fuchs, CXXXV.) als einen Namen der perſonificierten Hungersnoth aufgezeigt hat. Har- ſcheint veraltete Form des ſonſt in Zuſammenſetzungen gebräuchlichen her-, heri-, zu ſeyn, ſowie -bardhr das ſtarke Maſc. ſtatt des gewöhnlichen ſchwachen bardhi, der Schild (vgl. Sn. Edd. 216b).

zuſagen zu können. Aber Harbard verweigert die Fähre und meint, Jener rühme allzu frühe die Mahlzeit, traurig ſteh' es in ſeiner Heimath, todt ſey ſeine Mutter und einen Buhler habe Sif. Thôrs Mutter, die Erde, in Folge von Hildôlfs Kriegszuge verheert und ungebaut, liegt leblos da und ſeine Gattin Sif, die letzte Ernte, ward der fremden Gewalt zur Beute. Doch iſt Jörd nicht wirklich todt, denn auf dem Wege zur Linken, den Harbard zuletzt dem Wanderer anzeigt, in Verland, wird Fiörgyn (einer der Namen Jörds, *Vsp.* 57. *Sn. Edd.* 178. 220) ihren Sohn Thôr finden und ihn der Verwandten Wege zu Odins Lande lehren; mit Mühe wird er bei noch obenſtehender Sonne dahin gelangen. Unter dieſem mühſamen Umweg, deſſen Angabe Thôr für Spott zu nehmen ſcheint, iſt dem ganzen Zuſammenhange nach eine neue Ausſaat und Feldbeſtellung, die doch dem Jahre noch einen Ertrag abgewinnt, zu verſtehen. Dem von Oſten kommenden Thôr iſt der Weg zur linken Hand ein ſüdlicher, ſommerlicher, in Frühlingsſaat und Sommerfrucht muß er ſeinen Ausweg ſuchen; Verland[59], wo er ſeine Mutter Erde noch am Leben trifft, iſt das von Menſchen bewohnte, dem Anbau günſtige Land; die Bahnen der Verwandten zu Odins

59 Vgl. die ſonſtigen Zuſammenſetzungen mit ver-, D. Gramm. II, 480.

Landen beziehen sich dann auf das Emporstreben der Saat in Licht und Luft, die Gebiete der Âsen, im Gegensatze zu den finstern, beeisten Pfaden, auf denen Thôr sonst mit dem Saatkorbe wandeln muß; mit Noth kommt er noch vor untergehender Sonne an das Ziel, kaum noch gelangt die neue Aussaat vor einbrechendem Winter zur Reife.

Von den Anspielungen auf Thôrs Thaten und Wesen, welche diesem Hauptbestande des Liedes eingeflochten sind, erfordern hier nur diejenigen nähere Betrachtung, deren Gegenstände nicht mehr in besondern Liedern und Sagen sich erhalten, sondern nur hier noch ihre Spur zurückgelassen haben. Dahin gehören Svarângs Söhne, gegen welche Thôr im Osten den Fluß vertheidigte, als sie ihn mit Steinen angriffen, aber nichts gewannen und um Frieden bitten mußten (*Harb.* 29). Svarâng (*Svarângr*, *Svârângr*), unter den Jötunnamen aufgezählt (*Sn. Edd.* 209), ist wörtlich: schwere Angst, harte Bedrängniß. Die Söhne dieses Jötuns, des Aengstigers, die nach Thôr, dem Gotte des Anbaus, mit Steinen werfen, bedeuten den Hagel, der aus schwerdrohender Wetterwolke fährt; sie stürmen in Mehrzahl an, weil die Schlossen wie von vielen Händen zugleich geworfen werden. Thôr aber wehrt ihnen siegreich den Uebergang in sein bebautes Gebiet, denn, obgleich selbst Herr des Donners, kämpft er doch, wie sich

noch ferner zeigen wird, auch gegen die verheerende Macht des Gewitters, wie gegen jede jötuniſche Gewalt, ſchirmend an. Weiter hat Thôr auf Hlêsey Berſerkbräute geſchlagen, Wölfinnen mehr, denn Weiber, die alles Volk betrogen, die ſein Schiff losgewunden, das er auf Stützen gebracht hatte, die ihn mit dem Eiſenknüppel bedroht und Thialfi vertrieben (*Harb.* 35. 37). Auf Hlêsey, mag damit Meereiland überhaupt oder die Inſel Läsö beſonders gemeint ſeyn, hat Thôr ſein Schiff an den Strand gezogen, auf Pfähle geſetzt, er hat den Anbau nach dieſer Inſel gebracht. Darum iſt Thialfi bei ihm, derſelbe, der auch nach Gotland das erſte Feuer geführt. Aber Berſerkbräute, wilde Rieſenweiber (vgl. *Harb.* 23), betriegen und beſchädigen hier das Volk, wütende Sturmfluten verheeren wieder das ihnen allzuſehr ausgeſetzte, vergeblich angebaute Uferland, reißen das ſchon befeſtigte Schiff wieder los und verjagen Thialfi, ihr gewaltiger Wogenſchlag gleicht dem Schlage mit eiſenbeſchlagenen Keulen. Vorzüglich beachtenswerth iſt endlich der von Harbard aufgeſtellte Unterſchied zwiſchen Odin und Thôr: Jener habe die Jarle, die auf der Walſtatt fallen, Dieſer das Geſchlecht der Thräle; Thôr habe Stärke, aber nicht Herz, zu deſſen Beweiſe ſeine Angſt im Rieſenhandſchuh angeführt wird (*Harb.* 24. 26). Zu Odin nach Valhöll fahren, nach altnordiſchem Glauben, allerdings nur

die Helden, die Kampfrüſtigen und Kampferprobten, die auf der Walſtätte oder durch freien Entſchluß gefallen, oder die, in ſinnbildlicher Darſtellung des Waffentodes, mit Speeresſpitze gezeichnet worden. Die Knechte, deren Zuſtand ſeinen Urſprung in der Gefangenſchaft hat (D. Rechtsalth. 320 ff.), ſind nicht waffenfähig und darum auch nicht für Odin geeignet (ebd. 340 f. vgl. 349)[40], aber ihnen beſonders liegt die Beſtellung des Feldes ob, darum gehören ſie dem Thôr; in Vergleichung dieſes anſtrengenden, aber gefahrloſen Berufes mit dem kühneren des Kriegsmanns wird dem Thôr vorgeworfen, daß er mehr Stärke als Muth habe.

Der Gegenſatz, in welchen durch das ganze Harbardslied Thôr und Odin gebracht ſind, iſt gleichwohl kein innerer Widerſpruch der nordiſchen Glaubenslehre, keine Spaltung religiöſer Anſichten, er zeigt nur den nothwendigen äuſſern Zuſammenſtoß der verſchiedenen, je unter Obhut eines dieſer Götter geſtellten Richtungen und Zuſtände des irdiſchen Daſeyns. Daß dieſer äuſſerliche Zwieſpalt nicht in das Leben der Götter ſelbſt eingreife, iſt ſchon durch das Verhülltbleiben Odins unter Namen und Geſtalt des Fergen Harbard angedeutet. Auch iſt damit auf eine höhere

40 In Gautreks S. (Fornald. S. III, 8) kann der Thrâl nur im Gefolge des freien Hausherrn nach Walhöll fahren; denn auſſerdem würde Odin Jenem nicht entgegengehn.

Ausgleichung hingewiesen, daß Harbard dem Thôr für den erlittenen Schaden Buße und Vergleich nach dem Ausspruche von Schiedsmännern verspricht (*Harb.* 40. vgl. *Aeg.* 12. 13) und zuletzt selbst ihm den Weg angibt, auf dem er zum Ersatze gelangen kann. Odins weitschauender Rath und Thôrs unermüdliche Thatkraft wirken am Ende doch wieder hülfreich und heilend zusammen und in neuem Segen ergrünt das Land, das der Kriegsdämon verödet hatte.

Wenn gleich Thôrs Thätigkeit unmittelbar oder mittelbar stets der Erde zugewandt ist, so waltet er doch schon ursprünglich als Donnerer in der Luft und von dieser aus wirken ja die manigfachsten Einflüsse freundlich oder feindlich auf alles irdische Leben und Wachsthum. Thôrs irdisches Gebiet ist, nach Obigem, Thrûdheim oder Thrûdvâng, das urbare, nahrhafte Land. Er hat aber auch einen Bau Bilskirnir, mit Schwibbögen und mit 540 Böden, der besparrten Häuser größtes (*Grîmn.* 24). Name und Schilderung dieses Hauses stellen auch dessen Bedeutung heraus. Bilskirnir, der sich langsam Heiternde[41], ist der Wolkenhimmel mit seinen Bedachungen, seinen zahlreichen Lagen und Schichten, die vielräumige Halle

41 Lex. isl. bil, n. momentum, interstitium temporis v. loci. bil-giarn, cunctabundus, segnis. at skirma, clarescere.

des Donners. In der j. Edda (25) werden zwar Thôrs Reich Thrûdvâng und sein Saal Bilskirnir gleich nacheinander genannt, aber die dabei angeführte Strophe des Eddaliedes, die sich auf letztern bezieht, ist in dem Liede selbst weit von derjenigen getrennt, in welcher Thrûdheims gedacht wird (*Grîmn.* 4. 24), und man ist daher um so mehr berechtigt, die beiden Besitzthümer Thôrs nach ihren sonstigen Merkmalen auch den Gebieten verschiedener Elemente, in denen er gewaltig ist, anzueignen. Sie können gleichwohl in einer Gesammtanschauung aufgefaßt werden: über dem weiten Ackerlande der hochaufgeschichtete Wolkenbau.

Sowie nun Thôr bisher mit gefügigen oder widerstrebenden Erdstoffen und Erdkräften zu schaffen hatte, so verkehrt er in weiteren Sagen mit den verschiedenen Stimmungen der Luft, mit Wind und Wetter in ihrem Ungestüm und ihrer Milde, je nach der wechselnden Jahreszeit. In dieser Reihe gebührt der Vortritt demjenigen Mythus, in welchem Thôr durchweg als Hauptperson handelt und mit Luftwesen beider Art, der milden und der gewaltsamen, in Berührung kommt.

9. Thrym.

Eddalied von Thrym (*Sæm. Edd.* 70—74):

Zornig ist Vingthôr, als er aufwacht und seinen Hammer vermißt, er schüttelt den Bart,

bewegt das Vorderhaupt und taſtet umher. Zuerſt ſagt er Loki, daß ihm der Hammer geſtohlen ſey. Sie gehen zu Freyjas ſchönen Gehegen und Thôr befragt dieſelbe, ob ſie ihm ihr Federgewand leihen wolle, damit nach dem Hammer geſucht werde. Freyja ſagt, ſie würd' es geben, wär' es auch von Gold oder Silber. Loki fliegt hin mit dem tönenden Gefieder, bis er hinauskommt vor der Âſen Gebiet und hinein in das der Jötune. Hier ſitzt Thrym auf dem Hügel, der Thurſe Herr, ſeinen Hunden Goldbänder windend und ſeinen Roſſen die Mähnen ſchlichtend. Er fragt: wie es bei Âſen und Âlfen ſtehe und warum Loki allein nach Jötunheim gekommen? „Uebel ſteht es bei Âſen, übel bei Âlfen, — antwortet Loki — haſt du Hlôrridis Hammer verſteckt?" „Ich habe Hlôrridis Hammer verſteckt, acht Raſten unter der Erde, ihn holt Niemand wieder, er bringe mir denn Freyja zum Weibe." Mit dieſem Beſcheide fliegt Loki zu Thôr zurück und ſie gehen abermals zu der ſchönen Freyja: Sie ſoll ſich mit dem Brautlein binden, um nach Jötunheim geführt zu werden. Da ſchnaubt Freyja vor Zorn, all der Âſenſaal erbebt unter ihr und der große Brîſingſchmuck ſpringt; die Mannlüſternſte will ſie heißen, wenn ſie mit nach Jötunheim fahre. Âſen und Âſinnen verſammeln

ſich und berathen, wie ſie den Hammer wieder erlangen. Heimdall, der Âſen lichteſter, vorwiſſend wie die Vanen, räth an, den Thôr als Braut zu kleiden und zu ſchmücken. Da ſpricht Thôr: „Mich werden die Âſen einen Weibiſchen nennen, wenn ich mich mit dem Brautlein binden laſſe.“ Aber Loki erwidert: „Bald werden Jötune Âsgard bewohnen, wenn du nicht den Hammer dir wieder holſt.“ Da binden ſie Thôr mit dem großen Brîſingſchmucke, laſſen Schlüſſel an ihm herabfallen und Frauengewand ſein Knie umwallen, auf der Bruſt hat er edle Steine und das Haupt zierlich umgipfelt. Loki ſchließt ſich als Dienerin ihm an. Die Böcke, eilig heimgetrieben und an die Deichſel geſpannt, müſſen weidlich rennen; Felſen brechen, die Erde brennt und flammt, Odins Sohn fährt nach Jötunheim. Da heißt Thrym die Jötune aufſtehn, die Bank beſpreiten und Freyja ihm zum Weibe bringen, Niörds Tochter aus Nôatûn. Goldgehornte Kühe, ſchwarze Ochſen wandeln hier, dem Jötun zur Kurzweil, dem Hofe zu, Kleinode und Halsgeſchmeide hat er in Menge, Freyja allein fehlt ihm. Am Abend zeitig kommen die Gäſte an und es wird Bier herbeigetragen; die Braut allein ißt einen Ochſen, acht Lachſe, alle Leckerſtücke, die den Frauen gebühren, drei Tonnen Meets trinkt ſie. Nie ſah Thrym

eine Braut breiter beiſſen, noch ein Mägdlein mehr Meet austrinken. Die ſchlaue Dienerin aber ſpricht: „Nichts aß Freyja ſeit acht Nächten, ſo ſehnſüchtig war ſie nach Jötunheim.“ Thrym beugt ſich unter den Lein, lüſtern ſie zu küſſen, aber zurück ſpringt er den ganzen Saal entlang, ſo furchtbar ſind Freyjas Augen, aus denen Feuer zu brennen ſcheint. Da ſagt wieder die ſchlaue Dienerin: „Nicht ſchlief Freyja ſeit acht Nächten, ſo ſehnſüchtig war ſie nach Jötunheim.“ Herein kommt die arme Jötunenſchweſter und verlangt Goldringe von Freyjas Händen zum Brautgelde. Da heißt Thrym den Hammer Miölnir hereinbringen, auf der Jungfrau Kniee legen und ſo die Brautleute zuſammenweihen. Hlôrridi lacht das Herz in der Bruſt, als er den Hammer erkennt; zuerſt erſchlägt er den Thurſenherrn Thrym, alles Geſchlecht des Jötuns zerſchmettert er, die alte Rieſenſchweſter erhält Hammerſchall für Schillinge. So kam Odins Sohn wieder zum Hammer.

Freyja, die mit dieſer Fabel in den Thôrsmythus eintritt, iſt vom Stamme der Vanen und heißt darum auch Vanengöttin (*Vanagodh, Vanadîs, Sn. Edd.* 119). Die Vanen bezeichnet der Name ſchon als dem Leeren, Stoffloſen angehörig[42]. Ihr Gebiet

42 Vgl. Lex. myth. 538. D. Gramm. II, 655. Benecke's Wörterb. z. Wigal. 738 f.

heißt Vanenheim (*Vafthr.* 39: *i Vanaheimi*); von da kam Niörd, der Vater der Vanengötter, zu den Âſen und befindet ſich ſeitdem mit ſeinen Kindern Frey (*Freyr*) und Freyja in der Geſellſchaft Jener. Die zwei letztern Namen beſagen: Herr und Frau, und noch weiter hinauf: die Frohen, Freundlichen[43]. Dieſes Geſchlechtes milde Herrſchaft beſteht nun darin, daß von ihm alle Annehmlichkeiten und Segnungen der heiteren und gelinden Luft, der fruchtbaren Witterung ausgehen. Im Beſondern waltet Niörd in Nôatûn, der Schiffſtätte[44], Strandgegend, vorzüglich über dem für Schiffahrt und Fiſchfang günſtigen Wind und Wetter, Frey über der den Feldgewächſen gedeihlichen Witterung, während in Freyja Glanz und Wärme des reinen, wolkenloſen Himmels der ſchönen Jahreszeit zur perſönlichen Erſcheinung kommt. Als Luftgöttin hat ſie ein Fluggewand, nach der j. Edda eine Falkenhaut (*Sn. Edd.* 81), und auch in ihrem heftigen Aufbrauſen äußert ſich ihr erregbares Element. Ihre Wohnſtätte iſt Fôlkvâng (*Fôlkvângr*), Volkfeld, eben das Luftgebiet, die große Almende, die für alles Volk Raum hat, und in gleichem Sinne

43 D. Gramm. III, 335. D. Myth. 135—137. 189—192. Lex. isl. „hûsfreya, mater familias;“ vgl. Fornald. S. II, 588.

44 Finn Magnusen, den aeldre Edda (Kjöbhv. 1821—25), I, 235. II, 124. — Sn. Edd. 219 hat unter den Benennungen des Schiffes: naör.

wird ihr großer und schöner Saal Sessrymnir, der Sitzräumige, genannt (*Sn. Edd.* 28. Lex. myth. 75. D. Myth. 194); täglich erkiest sie sich die Hälfte der Gefallenen, die andre Hälfte hat Odin (*Grîmn.* 14), zu Diesem fahren die Seelen, die Leiber gehen mit dem Rauche des Scheiterhaufens in die Luft auf. Ihre Thränen, der Thau, sind lichtes Gold und sie heißt davon die thränenschöne Göttin (*Sn. Edd.* 119). Unter ihrem leuchtenden Halsgeschmeide, dem Brîsingschmucke (*Brîsinga-men*), ist vermuthlich der klare Venusstern, Morgen- und Abendstern zugleich, verstanden, denn um ihn stritten sich einst, in Gestalt von Seehunden, Heimdall und Loki, der Frühe und der Späte, bis Ersterer das Kleinod zurückerlangte, welches Loki unter Meeresklippen versteckt hatte (*Sn. Edd.* 104 f. 106). Die wohlthätige Natur dieses Vanenstammes hat ihm ein Recht auf die Gemeinschaft der Âsen gegeben. Aber im Gegensatze zu den Vanengöttern und doch zugleich, vermöge des gemeinsamen Elements, im Bande der Verwandtschaft mit ihnen steht ein Geschlecht wilder, winterlicher Thurse, die, zum Unterschiede der bisher aufgetretenen Steinjötune, als Sturmriesen bezeichnet werden können. Ihr Gebiet heißt Thrymheim (*Thrymheimr, Grîmn.* 11) und die Erklärung dieses Wortes fällt zusammen mit derjenigen des Jötunnamens Thrym im vorliegenden Liede.

Thrym (*Thrymr*) bedeutet Getös, der Thurſenfürſt dieſes Namens iſt Gebieter der toſenden Winterſtürme. Der Weg nach Thrymheim, das zwar in dieſem Liede nicht genannt wird, geht in das Gebirge (*Sn. Edd.* 27. 28). Auf der rauhen, windumbrausten Gebirgshöhe kann auch wohl Thryms Herrſcherſitz, die Heimath der Stürme gedacht werden, die hier nur den allgemeineren Namen Jötunheim trägt[45]. Aber Loki kommt fliegend dahin, auf dem Luftwege, und als Thôr ebendahin fährt, brechen die Felſen. Thrym ſitzt auf dem Hügel, hier dem Kulme des Gebirgs, die Hunde, denen er Goldbänder ſchnürt, und die Roſſe, denen er die Mähnen ſchlichtet, ſind ſeine wilde Sturmjagd; als wiehernde Roſſe werden auch im Verfolge dieſer Mythen die Winde ſich darſtellen. Die goldhornigen Kühe und die ſchwarzen Ochſen, an denen Thrym ſich vergnügt, ſind die finſtern, lichtgeſäumten Sturmgewölke; auch der Rieſe Snio war ein Wolkenhirte. Aber jetzt iſt Thrym daheim, ſitzt auf dem Hügel, wie auch ſonſt die Fürſten in ihrem Heimweſen gefunden werden[46], er legt ſeinen Hunden Bänder an und bringt den Roſſen die verwehte Mähne wieder zurecht, ſeine Heerde kehrt zum

45 Im däniſchen Volksliede, wovon nachher, iſt es Norden-Fjeld, Nordgebirg.

46 Fornald. S. II, 66. III, 59. Fornm. S. II, 58. vgl. Vsp. 34. Skirn. 11.

Hofe. Dieß entſpricht ganz der Jahreszeit, in welche die Handlung des Liedes fällt. Der Thurſenfürſt hat dem ſchlafenden Thôr den Hammer geſtohlen; die Entwaffnung des ermatteten Donnergottes iſt das Werk eines Winterrieſen. Acht Raſten tief unter der Erde hat Thrym den Hammer verborgen, damit können acht Monate gemeint ſeyn, während welcher kein Donner zu verlauten pflegt[47]. Doch jetzt iſt die Zeit herangekommen, wo Thôr zürnend erwacht und nach ſeiner Waffe ſucht; es iſt dieſelbe Zeit, um welche Thryms wilde Jagd[48] und Wolkenheerde heimkehren. Jetzt wird Freyja ſichtbar, der milde, klare Frühlingshimmel; darum iſt dieſe Göttin in Theilnahme gezogen. Götter- und Menſchenwelt iſt, nach einem durchgehenden Zuge der nordiſchen Fabel, von den Jötunen auf zweifache Weiſe gefährdet, mit den männlichen Götterweſen liegen ſie im Kampfe, den ſchönen, weiblichen trachten ſie nach, um dieſelben nach Jötunheim hinwegzuführen. Hier nun will Thrym den Hammer

47 Mone, Geſch. d. Heidenth. im nördl. Europa, I, 406. Vgl. D. Myth. 123 f.

48 In den Volksſagen vom wilden Jäger und wütenden Heere, die auch in Dänemark und Schweden im Umlaufe ſind, haben ſich zwei ganz verſchiedene Beſtandtheile vermiſcht, welche füglich mittelſt jener beiden Namen wieder ausgeſondert werden können, der Naturmythus von des Sturmrieſen, Thurſes, wilder Jagd (ſchweiz. Dürſtengejäg) und der odiniſche von der Ausfahrt der Walkyrien und Einherien, von Wuotes Heer und dem Reiten der Todten.

Thôrs nur unter der Bedingung zurückgeben, daß ihm die schöne Freyja zum Weibe werde. Bei dieser Unterhandlung sind wieder die zwei Entgegengesetzten Loki und Heimdall thätig. Loki vermittelt überall den Verkehr der Âsen mit den Jötunen, hier jedoch, im Zusammentreffen Lokis mit Heimdall, des Niedergangs mit dem Aufgang, ist noch besonders die Zeit angedeutet, in welcher Tag und Nacht sich die Waage halten. Loki, der finstern Jötunenwelt zugeneigt, bringt die harte Bedingung, daß Freyja hingegeben werden müsse, Heimdall, der Pförtner des Lichtreichs, gibt den Rath, wie sie zu behalten und doch der Hammer zu gewinnen sey. Thôr selbst fährt nach Jötunheim, als Freyja verkleidet, die Sommerkraft noch in Frühlingsheitre gehüllt. Doch schon verkündet sich, beim Brautmahle, seine verzehrende Gewalt auf gleiche Weise, wie an Útgardslokis Hofe Logi, das Wildfeuer, den Wettstreit bestand (vgl. auch *Hým.* 14—16); aus seinen Augen sprüht erschreckende Glut, und als ihm der Hammer zur Vermählungsweihe auf den Schoß gelegt ist, da fährt plötzlich der zerschmetternde Streich hernieder, ein Wetterstral aus blauem Himmel. Die arme oder armselige, nach Freyjas Gaben gierige Riesenschwester ist wohl die Armuth, Nothdurft des Winters; etwa die unter mehrern von Thôr erschlagenen Riesenweibern in einem Skaldenliede (*Sn. Edd.* 103) genannte Bûseyra, wörtlich;

Hefe des Haushalts[49]. „Hunger und Hefe" (*sultr og seyra,* Lex. isl. II, 240) beſagt im Isländiſchen ſprichwörtlich den Mangel der täglichen Nahrung. Thôr erſchlägt Bûſeyra, er macht der Winternoth ein Ende.

Das Lied von der Wiedererlangung des Hammers (*Hamars-heimt, Sæm. Edd.* 70), von der neuerwachten und zum Sieg erſtarkten Sommerkraft, iſt vor allen andern Eddaliedern durch lebendige Bewegung, durch vollendetes Verſchmelzen des Gedankens mit der freien, poetiſchen Geſtaltung, ausgezeichnet. Daher iſt auch gerade bei dieſem Liede weniger erforderlich und ausführbar, die Allegorie bis in das Einzelnſte nachzuweiſen oder genau zu unterſcheiden, was dem unmittelbaren Ausdrucke der Idee, was einer unabhängigern Darſtellung der menſchlichen Verhältniſſe, die jener zur Einkleidung dienen, hier z. B. der Hochzeitgebräuche, angehöre. Das poetiſch ſelbſtändige Leben, vermöge deſſen dieſes Lied, abgeſehen von ſeiner mythologiſchen Bedeutung, als vergnügliches Märchen wirken kann, hat ſich dadurch bewährt, daß der Inhalt deſſelben, wenn auch im Einzelnen entſtellt und im Tone herabgeſtimmt, doch den Hauptzügen nach unverſehrt, in den ſpäteren Mundarten des Nordens, ſchwediſch, däniſch und norwegiſch, als gereimtes Volkslied, fortbeſtand[50].

49 Lex. isl. bú, n. res familiaris, rusticatus. seyra, feculentia, fex. Lex. myth. 656.

50 Schwediſch in Iduna, VIII, 122—127 (Stockh. 1820) und in Arwidsson's Svenska Fornsånger (Stockh. 1834) I, 3—6.

10. Svadilfari.

Woher Odins Roß Sleipnir ſtamme, erzählt die j. Edda alſo (*Sn. Edd.* 45—47):

Frühe beim erſten Bau der Götter, nachdem ſie Midgard geſetzt und Valhöll gemacht, kommt ein Meiſter dahin und erbietet ſich, ihnen in drei Halbjahren eine Burg zu bauen, welche vor Berg- und Eisrieſen ſicher ſey, wenn auch ſolche innerhalb Midgards hereinkommen. Zum Lohne bedingt er ſich den Beſitz Freyjas nebſt Sonne und Mond. Die Âſen berathen ſich und ſichern ihm das Verlangte zu, wenn er die Burg in einem Winter fertig bringe; wenn aber am erſten Sommertage noch irgend etwas an der Burg fehle, ſo ſoll' er um den Lohn ſeyn, auch dürf' er ſich Niemand zum Werke helfen laſſen. Der Meiſter verlangt jedoch, daß ſie ihm geſtatten, ſein Pferd Svadilfari zu Hülfe zu nehmen, und nach Lokis Rathe wird ihm Dieſes bewilligt. Am erſten Wintertage beginnt er den Bau, aber die Nacht über läßt er das Pferd Steine herbeiziehen. Die Âſen ſind erſtaunt, wie große Felſen dieſes Pferd zieht; daſſelbe arbeitet nochmal ſoviel als der Meiſter. Der Vertrag iſt durch Zeugen

Däniſch in Nyerup's Udvalg af danske Viser (Kjöbh. 1821) II, 188—193. Ebd. II, 226 die erſte Str. des norwegiſchen Liedes.

und Eide befeſtigt, denn ohne ſolchen Frieden hätten die Jötune ſich nicht ſicher bei den Âſen geglaubt, wenn Thôr heimkäme, der damals nach Oſten gezogen, Unholde zu ſchlagen. Als nun der Winter zur Neige geht, wird der Bau der Burg ſehr beſchleunigt und dieſe iſt ſo hoch und ſtark, daß ihr kein Angriff ſchaden kann. Noch ſind es drei Tage zum Sommer, als das Werk faſt bis zum Burgthore vorgerückt iſt. Da ſetzen ſich die Götter auf ihre Gerichtſtühle und befragen einander, wer dazu gerathen habe, Freyja nach Jötunheim zu vergeben und Luft und Himmel ſo zu verderben, daß Sonne und Mond davon weggenommen und den Jötunen gegeben werden ſollten. Alle kommen überein, daß Der es gethan, der auch ſonſt zum Uebeln rathe, Loki, Laufeys Sohn. Sie drohen ihm den Tod, wenn er nicht Rath finde, den Meiſter um den Lohn zu bringen. Als nun Loki bange wird, ſchwört er Eide, um jeden Preis es ſo anzurichten, daß Jener um den Lohn komme. Denſelben Abend, als der Meiſter mit dem Pferde Svadilfari nach Steinen ausfährt, läuft aus dem Wald eine Stute und wiehert daſſelbe an. Da wird Svadilfari raſend, reißt die Stricke entzwei und jagt der Stute nach. Dieſe läuft voran zum Walde, der Meiſter aber nach, um ſein Pferd zu fangen. Die beiden Roſſe

rennen die ganze Nacht umher, auch der Meiſter verweilt ſich ſolang und am Tage wird dann nicht wie ſonſt gearbeitet. Der Meiſter ſieht nun, daß das Werk nicht zum Ende kommen werde, da geräth er in Jötunzorn. Als die Âſen dadurch gewiß werden, daß ein Bergrieſe dahin gekommen, da wird der Eide nicht gedacht und ſie rufen zu Thôr. Gleichbald erſcheint Dieſer, ſchwingt den Hammer Miölnir und zahlt den Arbeitslohn, doch nicht mit Sonne und Mond, vielmehr verſagt er dem Meiſter auch das Wohnen in Jötunheim. Der erſte Streich ſchmettert den Schädel in kleine Stücke und ſendet den Meiſter hinab unter Niflhel. Loki aber gebiert, von der Begegnung mit Svadilfari, einige Zeit nachher ein graues, achtfüßiges Füllen, und iſt dieß der Pferde beſtes bei Göttern und Menſchen.

Die Erzählung knüpft hier zwei Strophen aus Völuſpâ des Inhalts an:

Da giengen alle Götter zu den Rathſtühlen und beriethen, wer die ganze Luft mit Verderben gemiſcht oder dem Geſchlechte des Jötuns Freyja gegeben habe. Thôr allein ſchwoll dort von Zorne, nicht bleibt er ſitzen, wenn er Solches erfährt. Eide wurden gebrochen, Wort' und Schwüre, alle kräftige Beredungen, die unter ihnen geſchehen (*Vsp.* 29. 30. vgl. *Sn. Edd.* 47).

Auch das Eddalied von Hyndla erwähnt, daß Loki den Sleipnir mit Svadilfari erzeugt habe (*Hyndl.* 37).

Die angeführten Strophen der Völuſpá, die überhaupt nur in größeren Zügen den Bau und die Schickſale der Welt vorüberführt, laſſen nicht erkennen wie weit der ihnen zu Grunde gelegene Mythus mit der Erzählung der j. Edda auch im Einzelnen übereingeſtimmt. Beide Darſtellungen verſetzen übrigens den Vorgang in die Zeit der früheſten Welteinrichtung. Es iſt die erſte und hauptſächlichſte Scheidung des Jahres in Sommer und Winter. Dieſem, der als Jötun eingeführt iſt, wird von Seite der Âſen ſeine Grenze geſteckt, und zwar, da zwiſchen Weſen ſo entgegengeſetzter Art Verträge keine Gewähr haben, ſchließlich doch nur durch gewaltſame Bekämpfung. Wie bei den meiſten dieſer Naturmythen waltet aber auch hier die Vorſtellung, daß dieſelbe vorbildliche Handlung in jedem Jahre ſich erneue.

Der ungenannte Baumeiſter aus Jötunheim iſt unverkennbar ein Winterrieſe; ſeine Arbeit beginnt mit dem erſten Wintertage und ſoll bis zum erſten Sommertage vollendet ſeyn. Der Winter (*Vetr*) ſelbſt wird im Liede von Vafthrûdnir perſonificiert und ſein Vater wird Vindſval (*Vindsvalr*), Windkühl, genannt, welchen die j. Edda zu den Jötunen zählt (*Vafthr.* 27. *Sn. Edd.* 23. 127. 210). Wie der

Thurſenfürſt Thrym, ſo bedingt nun auch der jötuniſche Baumeiſter ſich die ſchöne Freyja; tritt an ihre Stelle der trübe Winterhimmel, ſo ſind damit auch Sonne und Mond hingenommen. Eine der Benennungen des Windes im Liede von Alvis iſt: Wieherer (*Alv.* 21); von Thryms Roſſen war gleichfalls ſchon die Rede. So erſcheint denn auch das Pferd Svadilfari, Eisfahrer[51], als der Winterwind, der in der kalten Nacht mit den ungeheuern Steinen, den Eis- und Schneemaſſen, zum Bau des Winterrieſen heranfährt. Dieſer Bau ſoll den Bergrieſen und Reifthurſen (*bergrisum oc hrîmthursum*) ſelbſt als Bollwerk entgegenſtehen, er bedeutet die feſte, ſchützende Eis- und Schneedecke, unter der die Erde vor den ſchädlichen Wirkungen des Winterfroſtes ſelbſt geborgen iſt. Doch darf der mächtige Bau nicht vollendet, nicht mit dem Burgthor auf immer abgeſchloſſen werden. Die Götter zwingen Loki, der auch hier den verderblichen Rath gab, Abhülfe zu ſchaffen. Loki hat zur Hingabe Freyjas ſammt Sonne und Mond an den Winterrieſen gerathen, wie er auch im Thrymsliede das Begehren des Jötuns ausrichtet, er iſt ja die Neige des Sommers, die Abnahme

51 Vgl. Lex. myth. 459**. Lex. isl. „svadi, m. (ſ. auch Anm. 7) svadill, m. lubricitas, glacies lubrica.“ (Iſt svell, n. glacies, contr. aus svadhill?) Die Hdſ. wechſeln mit -fari, -föri, -feri; tranſitiv wäre -færi

des Lichtes. Jetzt aber, um nothgedrungen dem Bau des Winters ein Ziel zu setzen, verwandelt er sich in eine Stute, auch er wirkt in der Eigenschaft des Windes; ist der eisthürmende Svadilfari Ost oder Nordost, so kommt nun der abendliche Loki, auch hier der Endiger, als Gegenwind, als thauender West oder Südwest. Wie die wiehernden Pferde die Nacht hindurch im Wald umherrennen und der Meister vergeblich dem seinigen nachläuft, das ist der Wandel und Wechsel der Winde bei einbrechendem Thauwetter. An seinem Jötunzorne über die vergebliche Arbeit erkennen die Götter, daß Derjenige, der ihnen zuerst ein nützlicher Werkmeister gegen die Eisthurse geschienen, selbst ein Riese des rauhen Felsgebirgs (*bergrisi*) sey, und wie sie sich in ihm getäuscht, so achten sie nun auch ihrerseits des beschworenen Friedens nicht und rufen zu Thôr, der, als Sommergott, während der Arbeit des Winterriesen abwesend war. Wie immer auf solchen Ruf fährt Thôr plötzlich herab, zerschmettert mit dem ersten Hammerschlage des Jötuns Haupt und schickt ihn nieder unter Niflhel, in die tiefste, licht- und wärmelose Unterwelt; der Thauwind brach den Eisbau, der erste Donner vernichtet gründlich die Gewalt des Winters[52].

52 Vgl. Mone, a. a. O. I, 578 ff. Lex. myth. 459 sq.

Die Entſtehung des Roſſes Sleipnir gehört zwar nicht zum Hauptbeſtande des Mythus, wie denn auch in Völuſpâ davon nichts erwähnt iſt, aber ſie knüpft ſich paſſend demſelben an und ſtimmt nicht minder zu dem Weſen dieſes Roſſes und ſeines Beſitzers. Sleipnir, der Gleitende[53], der ſeinen Herrn ebenſowohl hoch durch die Lüfte als tief zu Niflhel hinunter (*Vegt.* 6) trägt, von zwei entgegengeſetzten Winden erzeugt, ebendarum wohl auch achtfüßig, die ganze Windroſe in ſich ſchließend (Lex. myth. 439), von grauer Farbe, als der unſcheinbarſten, der Unſichtbarkeit am nächſten kommenden, wie auch Odin ſelbſt in grauem Mantel zu den Menſchen kommt, dieſes trefflichſte der Pferde (*Grîmn.* 44), bedeutet die nach jeder Richtung ſchnellbereite Gegenwart Odins, des Geiſtes, der mit allen Winden fährt.

Eine Volksſage aus Norrland[54] zeigt den rieſenhaften Baumeiſter legendenartig umgeſtaltet. Ein Tröll verpflichtet ſich dem heiligen Olaf, den Bau einer Kirche von wunderbarer Größe, Pfeiler und Zierathe auſſen und innen von hartem Flinsſtein, auf beſtimmte Zeit allein zu vollenden, bedingt ſich aber zum Lohne Sonne und Mond oder den h. Olaf

55 Lex. isl. sleipr, lubricus. sleipa, f. lubricitas. Ueber die Wortbalbildungen mit -n ſ. D. Gramm. II, 170.

54 Iduna, Hft. III. 5te Aufl. Stockh. 1824. S. 60 f. D. Myth. 317 f.

ſelbſt. Schon iſt das Werk fertig und ſelbſt die Spitze aufgeſetzt, als der Rieſe bei Nennung ſeines Namens mit ſchrecklichem Krach vom Dachkamme ſtürzt und in viele Stücke zerſpringt, die lauter Flinsſteine ſind. In dieſen Flinsſteinen am Kirchenbau und vom zerkrachenden Rieſenleibe ſind noch wohl die Eiskryſtalle zu erkennen. Der Name des Werkmeiſters, der im Mythus ganz verſchwiegen bleibt, wird hier am Ende ausgeſprochen: Wind und Wetter, nach Andern: Bläſter, Blaſer, und es iſt damit für obige Deutung auch der beſtätigende Ausdruck gefunden[55].

Nach der Saga von Olaf Tryggv. S. (*Fornm. S.* II, 225—228) war auf Island in einem harten Winter und bei eingetretener Hungersnoth von einer Bezirksverſammlung beſchloſſen worden, die alten und gebrechlichen Leute, die ihren Unterhalt nicht erwerben könnten, auszutreiben; der Häuptling Arnôr aber lud zu einer neuen Zuſammenkunft, auf der er die Zurücknahme des grauſamen Beſchluſſes und die Annahme menſchenfreundlicher Vorſchläge zur Ernährung aller Bedürftigen auswirkte; bereits dem Chriſtenglauben zugeneigt, verwies er dabei auf den Gott,

55 In einer ähnlichen Sage aus Norwegen heißt der Rieſe Skalle (Lex. myth. 79 sq. Faye, 114); unter den Jotunnamen in Sn. Edd. 210a finden ſich Vindr und Skalli, der Kahle, paſſend für einen Eisrieſen, wie ein dritter Name, der dem norrländiſchen Troll gegeben wird, Slatt, der Glatte.

der die Sonne geſchaffen, um die Welt zu erhellen und zu wärmen, und der an ihnen ſeine Macht und ſein Erbarmen ſo bewähren möge, daß ſie hinfort an ihn glauben. Nun heißt es weiter: „Damals waren Kälte und Froſt ſtrenger, als lange Zeit vorher, und die grimmigſten Nordwinde, mit Eis und der härteſten Schneerinde (*svelli ok hinu hardhazta hiarni*) war die ganze Erde übergoſſen, ſo daß ſie nirgends vorſtand, aber in der Nacht nach dieſer Zuſammenkunft wechſelte durch göttliche Fürſorge die Beſchaffenheit der Luft ſo ſchnell, daß am nächſten Morgen aller Grimm des Froſtes vorbei und ſtatt deſſen lauer Südwind und das beſte Thauwetter gekommen war; von da an war milde Witterung und freundliche, eisſchmelzende Sonne, die Erde kam Tag für Tag mehr hervor, ſo daß in Kurzem der ganze Viehſtand Gras genug von ihr zur Nahrung erhielt, da freuten ſich Alle und waren ſehr vergnügt, daß ſie Arnôrs Mitleidsrathe gehorcht hatten, und empfiengen alsbald ſo reichliche Wohlthat göttlicher Gabe. Darum traten auch alle Dingmänner Arnôrs ſchnell und gerne mit ihrem Häuptling unter das heilige Gebot des wahren Glaubens, der ihnen bald nachher verkündet wurde, denn nach Verlauf weniger Winter war das Chriſtenthum über ganz Island durch Geſetz angenommen.“ In dieſer einfachen Erzählung iſt ohne Bild der Hauptinhalt des vorſtehenden Mythus

dargelegt; auch sie zeugt von dem Eindrucke des wunderähnlichen Wechsels in der Natur auf die Gemüther, aber die Gnade des Christengottes wirkt hier, was in heidnischer Vorstellung der um Hülfe angerufene Thôr vollbringt.

11. Thiassi.

Die j. Edda gibt folgende Sage (*Sn. Edd.* 80—82):

Die drei Âsen Odin, Loki und Hänir ziehen durch Gebirg und Einöden, wo es übel mit dem Essen steht. Als sie aber in ein Thal herab kommen, sehen sie einen Trupp Ochsen, nehmen einen davon und wollen ihn sieden. Zweimal decken sie vergeblich auf, um nachzusehen, ob er gesotten sey. Während sie nun sich berathen, woher das kommen möge, hören sie in der Eiche über sich sprechen, daß Der, welcher dort sitze, das Sieden verhindre. Sie sehen hin und es sitzt ein großer Adler dort. Derselbe sagt weiter: „Wollet ihr mir meine Sättigung von dem Ochsen geben, so wird es sieden.“ Sie bewilligen es, da läßt er sich vom Baume nieder, setzt sich zum Sude und nimmt sogleich vorweg die zwei Lenden des Ochsen nebst beiden Bugen. Loki, zornig hierüber, greift nach einer großen Stange und stößt sie mit aller Macht dem Adler in den Leib. Der Adler schwingt sich auf, während die Stange an seinem Körper fest ist, am andern Ende derselben haften Lokis Hände.

Er fliegt nah am Boden, so daß Loki mit den Füßen Gestein und Gehölze streift, die Arme aber, glaubt er, werden ihm aus den Achseln reißen. Flehentlich ruft er den Adler um Frieden an, doch Dieser will ihn nicht loslassen, er schwöre denn, Idun mit ihren Aepfeln aus Âsgard herauszubringen. Als Loki Dieses zusagt, wird er los und kommt wieder zu seinen Genossen. Zur verabredeten Zeit lockt er Idun aus Âsgard in einen Wald, indem er vorgibt, daß er Aepfel gefunden habe, die ihr wahre Kleinode dünken werden; auch bittet er sie, ihre Aepfel mitzunehmen und mit jenen zusammenzuhalten. Dorthin kommt nun der Jötun Thiassi in Adlerhaut, ergreift Idun und fliegt mit ihr in sein Heimwesen. Die Âsen aber befinden sich übel bei Iduns Verschwinden, sie werden schnell grauhaarig und alt. Da halten sie Versammlung und befragen einander um Idun; was man zuletzt von ihr gesehen, ist, daß sie mit Loki aus Âsgard gieng. Loki wird ergriffen und herbeigeführt; man droht ihm mit Tod oder Peinigung. Erschreckt hiedurch, verspricht er, Idun in Jötunheim aufzusuchen, wenn Freyja ihm ihre Falkenhaut leihen wolle. Mit solcher fliegt er nordwärts nach Jötunheim zu Thiassi. Der Jötun ist auf die See gerudert, Idun ist allein daheim. Loki verwandelt sie in eine Nuß,

die er in seinen Klauen hält und eiligst davonfliegt. Als nun Thiassi heimkommt und Idun vermißt, nimmt er die Adlerhaut und verfolgt Loki. Die Âsen sehen den Falken mit der Nuß und den Adler heranfliegen, da gehen sie hinaus unter Âsgard und häufen Spähne. Kaum hat sich der Falke innerhalb der Burgmauer niedergelassen, so werfen sie Feuer in die Spähne, der Adler aber vermag sich nicht anzuhalten, das Feuer schlägt ihm in's Gefieder und macht seinem Flug ein Ende. Die Âsen sind nahe und erschlagen den Jötun Thiassi innerhalb des Gatters; allbekannt ist dieser Todschlag.

Noch wird hierauf erzählt, wie Skadi, Thiassis Tochter, zur Buße für den Tod ihres Vaters, den Niörd zum Gemahl erhält, auch wie Odin, zur Ueberbuße, Thiassis Augen an den Himmel wirft und daraus zwei Sterne macht.

Nach dieser Darstellung in der j. Edda würde Thôr mit Thiassi und Idun in keiner Beziehung stehen. Anders verhält es sich nach dem Harbardsliede. In diesem sagt Thôr: „Ich erschlug Thiassi, den übermüthigen Jötun, auf warf ich seine Augen an den heitern Himmel; sie sind die größten Wahrzeichen meiner Thaten, die seitdem allen Menschen sichtbar sind (*Harb.* 19)." Im Eddaliede von Aegir rühmt sich Loki, der Erste und Hitzigste zur Tödtung

gewesen zu seyn, als Thiassi ergriffen ward (*Aeg.* 50. 51). Das Skaldenlied Haustlöng (*Sn. Edd.* 119—121), sonst mit obiger Erzählung der j. Edda übereinstimmend, sagt allgemein, daß die Götter ihre Schäfte geschüttelt; ob Thôr dabei besonders thätig gewesen, hängt von der zweifelhaften Erklärung der Schlußzeilen ab. Der Ehre, welche den Augen Thiassis widerfahren, wird hier gar nicht erwähnt.

„Der Wind, der über das Wasser fährt, den Menschen unsichtbar," kommt, nach dem Eddaliede von Vafthrûdnir, von den Schwingen des Jötuns Hräsvelg (*Hræsvelgr*), der in Adlershaut an des Himmels Ende sitzt (*Vafthr.* 36. 37). Der Name Hräsvelg, Leichenschlund, Leichenschlinger, ist eine auf den Windriesen, vielleicht den forniot'schen Kâri, übertragene Bezeichnung des Adlers[56]. Vermöge derselben Symbolik ist der als Adler ausfliegende Thiassi ein Sturmjötun; er hat die mächtige Adlerschwinge, während der milden Luftgöttin Freyja das schwächere Falkengefieder zukommt[57]. Seine Wohnstätte ist, nach

56 Hraesvelgr findet sich nicht unter den poetischen Benennungen des Windes (Sn. Edd. 126), wohl aber unter den Jötunnamen (ebd. 209); bei den Bezeichnungen des Adlers (ebd. 181 ff.) ist zwar Hraesvelgr nicht besonders angeführt, dagegen im Allgemeinen gesagt, daß man den Adler und den Raben bezeichne, indem man Blut oder Leichnam (hrae) ihre Nahrung nenne.

57 Die gleiche Anschauung ist es, wenn in den Zweigen der Weltesche Yggdrasil, wie Thiassi auf der Eiche, ein Adler

dem Liede von Grimnir, Thrymheim (*Grimn.* 11. vgl. *Sn. Edd.* 81, Anm. 2), das toſende Sturmgebirg. In Hauſtlöng heißt er Bergwolf (*fiallgyldir, Sn. Edd.* 120) ꝛc.[58] Den Stamm Thiaſſis gibt die j. Edda ſo an:

Ölvaldi, ſein Vater, war ſehr reich an Golde; als Dieſer ſtarb und die drei Söhne, Thiaſſi, Idi und Gâng, das Erbe theilen ſollten, war das ihr Maß, daß Jeder ſeinen Mund voll des Goldes nahm und Alle gleich oft. Darum heißt in Runen oder in der Dichtkunſt das Gold: Maß oder Rede dieſer Jötune (*Sn. Edd.* 83).

ſitzt und zwiſchen deſſen Augen der Habicht Vedrfölnir, Luftwelker (Sn. Edd. 19. vgl. Grimn. 32); auch in Dieſen iſt das ſtärkere und das mattere Rauſchen des Windes verbildlicht. — Windjötune mit Adlernamen ſind auch: Egdir, der Rieſin Hirte, der auf dem Hügel ſitzt und die Harfe ſchlägt (Vsp. 54. vgl. Sn. Edd. 182); Agdi, Thryms Sohn (Fornald. S. II, 5); Örnir, der unter den Jötunen aufgezählt (Sn. Edd. 210) und im Mühlliede (ebd. 148) mit den Brüdern Thiaſſi und Idi, ſtatt des hier fehlenden Gang, genannt wird, zur Beſtätigung der äoliſchen Natur dieſes Geſchlechts.

58 Berg- oder Felsrieſen und Reif- oder Eisthurſe werden, beſonders als Gegner Thors, in der j. Edda öfters zuſammen genannt (Sn. Edd. 18. 26. 45. 65), der winterliche Baumeiſter iſt ein Bergrieſe (ebd. 47) und das Mühllied ſcheint den Steinrieſen Hrungnir mit Thiaſſi, Idi und Örnir, die es „Bergrieſenbrüder" nennt, in Verwandtſchaft zu bringen (ebd. 148). Ueberall liegt hiebei die Vorſtellung zu Grunde, daß im Gebirge die Heimath der kalten und heftigen Winde ſey.

Auch dieſe Sage bewegt ſich im Reich der Winde. Ölvaldi und ſeine drei Söhne ſind die vier Hauptwinde; er ſelbſt, wörtlich: der Bier, Getränke herſchafft, iſt der Bringer des Regens, der Regenwind; ſein Gold, ſein aufgehäufter Schatz, ſind die Wolken. Nach ſeinem Abſcheiden, wann der Regenwind gewichen, fällt dieſes Erbe den übrigen Winden anheim, es wird von ihnen mit dem Munde getheilt, aufgehaucht und zerblaſen. Idi (*Idhi*), der Geſchäftige[59], und Gâng (*Gângr*), Wandel, Geräuſch, ſind leicht verſtändliche Windnamen, Thiaſſi iſt dem Worte nach dunkel, ſein Weſen aber wird ſich bei näherer Betrachtung des Hauptmythus vollſtändig herausſtellen.

Als die wandernden Âſen ſich umſonſt bemühen, den Ochſen zum Sieden zu bringen, hören ſie in der Eiche über ſich die Stimme des Adlerrieſen; der Sturm rauſcht in den Baumzweigen. Sie erfahren, daß eben der Adler es ſey, der den Sud verhindre; der Wind verweht das Kochfeuer. So iſt auch hierin die Weiſe des Sturmdämons wohl eingehalten. Der Sinn des Streites mit dem Adler ergibt ſich jedoch nur mit der richtigen Auffaſſung des Hauptgegenſtandes dieſer Sage: Raub und Rückerlangung der Göttin Idun.

59 Lex. isl. „at idia, operari. idia, f. opera. idinn, diligens, solers. idni, f. sedulitas.“

Die in den älteren germaniſchen Sprachen gangbare Partikel *id-*, wieder[60], verbunden mit der nordiſchen Endung weiblicher Namen auf *-un, unn*, bildet den Eigennamen Idun (*Idhunn*), die perſonificierte Wiederkehr, Erneuung. Jene Partikel äuſſert im Isländiſchen auch ſonſt die Kraft einer Wurzel, die in Ableitung und Zuſammenſetzung insbeſondre auf das Ergrünen des Feldes angewandt wird[61]. Hält man mit dem Wortſinn in dieſer beſondern Färbung die ganze mythiſche Erſcheinung Iduns zuſammen, ſo überzeugt man ſich leicht, daß in ihr das friſche Sommergrün an Gras und Laub perſönlich geworden ſey und daß Iduns Raub durch den Jötunadler Thiaſſi die Entblätterung der Bäume und Entfärbung der Wieſen durch den rauhen Hauch der Herbſt- und Winterwinde darſtelle. Dieſe Bedeutung des Ganzen wird ſich klar machen laſſen, wenn auch einzelne Umſtände hier, wie anderwärts, unerklärt oder zweifelhaft

60 Ueber die Partikel id-, re-, ſ. D. Grmm. II, 757 f. Daſelbſt namentlich: ahd. it-cruod, genimen.

61 Lex. isl. „idiar, f. pl. viror prati. idia-graenn, viridis, floridus. ida-völlr, m. viretum.“ (Vsp. 59: iördh idhia-graena. 7. 60: á idhavelli. 61: i grasi. Vgl. D. Myth. 476). Nimmt man hiezu die in Anm. 59 angeführten Wörter, dann noch weiter: „idull, continuus, frequens; idka, solere, frequentare; idkan, idkun, f. exercitium ꝛc.“, ſo ergibt ſich der gemeinſame Begriff der Wiederholung, Erneuung, bald im Sinne des emſigen, beharrlich fortgeübten Wiederholens, bald in dem, hier zunächſt in Betracht kommenden, der neuen Belebung, der wiederkehrenden Friſche.

bleiben. Die drei Âſen kommen aus Gebirg und Einöde, wo es an Nahrung gebricht, in ein Thal herab, in welchem ſie einen Trupp Ochſen ſehen, deren ſie einen ſich zum Mahle beſtimmen, darüber jedoch mit Thiaſſi in Streit gerathen. Schon Dieß ſteht in Beziehung zum Mythus von Idun, in der nämlich, daß Idun über dem grünen, beweideten Thale waltet und der nährenden Heerde pflegt, der winterliche Thiaſſi aber ſolches Gedeihen räuberiſch zu ſtören ſucht. In Hauſtlöng wird Iduns Wohnung oder Gebiet Brunnacker (*Brunnakr, Sn. Edd.* 121) genannt, ein maleriſcher Name für eine quellenreiche Gegend mit üppigem Gras- und Baumwuchs, wie jenes Thal, in das die drei Âſen niederſtiegen. Wieder iſt es Loki, der die Sommergöttin an den Winterrieſen verräth und dann auch Abhülfe zu ſchaffen gezwungen wird, wie in der Sage von dem jötuniſchen Baumeiſter, der ſich Freyja ausbedungen. Loki übernimmt es, Idun mit ihren Aepfeln aus Âsgard zu locken und ſo dem Jötun Thiaſſi zu überliefern. In der Zeit, wann Idun Aepfel hat, wann der grüne Baum Früchte trägt, iſt ſie auch durch Loki, den Endiger des Sommers, dem Räuber Thiaſſi verfallen. Dann wird Idun aus dem Walde geraubt, dann ſtreift der Wind den Schmuck der Blätter ab. Da werden die Götter grauhaarig, alt und runzlig (*hamliot, Haustl.* in *Sn. Edd.* 121). Die Naturgötter, dem

Wechsel der Jahreszeiten unterworfen, müssen freilich bei Iduns Verschwinden Glanz und Jugendfrische verlieren. Die Zeit des Laubfalles ist das Altern der Natur[62]. Von den Göttern gezwungen, die Geraubte zurückzuholen, fliegt Loki nordwärts nach Jötunheim mit Freyjas Falkenhaut, gerade wie damals, als er Thôrs Hammer suchte; er fährt aus mit der Frühlingsluft. Dort findet er Idun allein daheim, Thiassi ist auf das Meer gerudert; er ist ja der Wind, der, wie das Eddalied sagt, über das Wasser fährt, der

62 Zwar sagt Sn. Edd. 30: Idun verwahre in ihrer Büchse die Aepfel, wovon die Götter essen sollen, wenn sie altern, dann werden sie jung und so werd' es seyn bis Ragnarök; auch sollen, ebd. 119, die Aepfel: Alterarznei der Âsen (elli-lyf Âsanna) dichterisch genannt werden. Allein in der Sage selbst, ebd. 81, steht nichts davon, daß vom Verluste der Aepfel die Götter alt geworden seyen, und es ist an der betreffenden Stelle nur vom Wegkommen Iduns die Rede (en Aesir urdhu illa vidh hvarf Idhunnar, oc gerdhus their hrätt härir oc gamlir), auch wird bei ihrer Rückkehr der Aepfel weiter nicht gedacht; der Ausdruck: elli-lyf Âsanna (Âsa) aber ist dem dabei angeführten Stücke von Hauslöng (Sn. Edd. 121) entnommen, wo Idun die trauerstillende Jungfrau genannt wird, die sich auf der Âsen Alterarznei verstehe (sorg-eyra mey, — thâ er elli-lyf Âsa kunni), ohne daß irgend der Aepfel erwähnt würde. Ist man daher weder durch Sage noch Lied gedrungen, den Aepfeln diese Wunderkraft beizumessen, so erscheint es passender, die Gabe der Verjüngung bei der in ihrer Lenzesfrische wiederkehrenden Idun selbst zu suchen, die Aepfel aber als Wahrzeichen der Herbstzeit zu betrachten, in welcher Idun dem Abfall oder Raube zugereift ist.

die See aufwühlt. In Gestalt einer Nuß[63] wird Idun von dem Falken zurückgebracht. Die Nuß bedeutet hier allgemein den Kern, aus dem die erstorbene Pflanzenwelt immerfort wieder aufgrünt; in enger Schale liegt die Gewähr eines neuen, reichen Wachsthums, der Frühling in einer Nuß. Die Götter zünden dem nacheilenden Adler ein Feuer an, das ihm die Schwingen versengt, die Sommerglut macht dem Fluge des Winterſturmes ein Ende. Und nun fährt auch Thôr herab, der überall den Sieg des Sommers mit ſeinem Hammerſchlage beſiegelt. Thiaſſis Augen, unter die Sterne verſetzt, ſind irgend ein den Hingang des Winters anzeigendes Sternbild, wie früher Örvandils Zehe.

Zur Probe der hier geltend gemachten Bedeutung Iduns dient ein dieſer Göttin beſonders gewidmetes Eddalied, Odins Rabenzauber (*Sæm. Edd.* 88—92), das, bisher für eines der räthſelhafteſten gehalten, hinwider durch obige Forſchung in ſeinen Hauptzügen einfach erklärt wird. Die Anlage des Liedes iſt dieſe:

Schlimme Ahnung drückt die Âſen, dunkle Vorzeichen, ſchwere Träume laſſen großes Weltunheil

63 Nach einer andern Lesart, wie es ſcheint: in Geſtalt einer Schwalbe (Edda ꝛc. op. P. J. Resenii, Havn. 1665. Domes. LII. vgl. Lex. myth. 199), was wohl auch auf die Wiederkunft des Frühlings Anwendung findet, aber dem Weſen Iduns nicht ſo unmittelbar entſpricht.

erwarten. Idun, die neugierige Göttin, vom Geschlecht der Âlfe, Ivalds älterer Kinder jüngstes, weilt in Thälern, von Yggdrasils Esche gesunken. Uebel erträgt sie dieses Herabkommen, unter des Laubbaumes Stamme festgehalten; nicht gefällt sie sich bei Nörvis Tochter (der Nacht), an heitrere Aufenthalte gewohnt. Die Götter sehen ihre Trauer und Odin sendet Heimdall mit Bragi und Loki hinab zu ihr, sie zu befragen, was sie von den Geschicken der Welt wisse; er selbst lauscht auf Hlidskiâlf (seinem Hochsitze). Doch vergeblich ist alles Befragen, sie spricht kein Wort, gibt keinen Laut, Thränen rinnen, mühsam verborgen, von ihren Augen. Wie schlafbetäubt erscheint den Fragenden die Harmvolle, und wie sehr sie drängen, wird ihnen doch keine Antwort. Da kehrt der Vormann der Sendung (Heimdall) mit Loki zurück, aber Odins Skalde (Bragi) bleibt als Hüter unten. Beim Mahle der Götter berichten Jene ihre übelausgeführte Botschaft. Odin fordert die Âsen auf, die Nacht über auf neuen Rath zu sinnen. Es folgt eine dichterische Schilderung der einbrechenden Nacht und dann der Auffahrt des Tages, dessen Verkünder Heimdall ist.

Das Verschwinden Iduns, zuvor als Entführung durch den Sturmriesen dargestellt, ist in diesem Lied

auf andre Weise ausgeführt, wodurch die im Gewächsreich haftende Natur der Göttin sich noch mehr veranschaulicht. Idun stammt hier vom Geschlecht der Âlfe, der kunstreichen Zwerge, wie dieß der Name ihres Vaters, Ivalds, anzeigt, der doch wohl derselbe mit jenem Zwerg Ivaldi ist, dessen Söhne Sifs Goldhaar schmiedeten. Wunderbares Erzeugniß der unterirdisch wirkenden Zwerge, bald als Abstammung, bald als Arbeit ausgedrückt, ist ebensowohl die grüne Blätterwelt, die sich in Idun personificiert, als die goldenen Aehren, die in Sifs Haare verbildlicht sind. Das jüngste von Ivalds älteren Kindern kann Idun eben in Vergleichung mit früheren und späteren Erzeugnissen dieser Erdkräfte heißen. Neugierig, fürwitzig (*forvitin*) ist die junge, aus den Sprossen dringende Idun, ungefähr wie Örvandil der Kecke. Darin, daß sie von Yggdrasil herabsinkt, fallen Bild und Gegenstand fast gänzlich zusammen. Das Sommergrün erscheint hier als Laub der großen Esche, des Sinnbilds der lebendigen Natur; wann die Erde zu grünen aufhört, dann ist Yggdrasils Blätterfall, dann sinkt Idun vom Laubbaume. In Thälern, im tiefen Grunde, unter dem Stamme des Baumes festgehalten, weilt sie jetzt; die zuvor in Luft und Licht lebte, ist nun von Nacht umgeben, in schlummerähnliche Betäubung, in dumpfe Trauer versenkt; die stockende Triebkraft des Gewächses ist tief in die Wurzel

hinabgedrängt[64]. Die Wirkung, welche Iduns Fall auf die Götter ausübt, ist ein Zustand banger Ahnung, daß das Leben der Welt sich zum Ende neige; dieses jährliche Welken der Natur ist Vorbote der endlichen allgemeinen Auflösung. Die Orakel schweigen; Odin, der vor Allen über dem tieferen Leben seiner Schöpfung wacht, besendet die versunkene Idun selbst, um sie über Alter und Ende der Welt zu befragen, allein auch sie bleibt stumm; wohl ist jetzt nur in der Wurzel die Gewähr des Fortlebens zu suchen, aber noch gibt sich dieses durch kein äusseres Zeichen kund. Odins Boten sind Heimdall, Loki und Bragi. Die beiden Ersteren bilden auch hier den schon bekannten Gegensatz des Aufgangs und der Neige in gleichmäßiger Anwendung auf Tags- und Jahreszeit, auf Weltanfang und Weltende. Sie kehren unverrichteter Dinge zurück, nichts ist zwischen ihnen entschieden. Bragi, der Skalde unter den Göttern, erscheint anderwärts als Iduns Gatte, denn im Naturgefühle des Alterthums ist die schöne, grünende Jahreszeit auch die Zeit des Gesanges, des menschlichen wie des Vogelsanges; darum bleibt Bragi jetzt auch unten bei Idun in ihrer Verbannung, der verstummte Gesang bei der hingewelkten Sommergrüne. Die das Lied

64 Darauf mag sich auch die Verhüllung in den Wolfsbalg (Str. 8) beziehen.

schließende Beschreibung der einfallenden Nacht und des aufgehenden Tages gibt denselben Gegensatz wie zwischen Loki und Heimdall, welch Letzterer selbst am Ende sieghaft heraufsteigt und so die Hoffnung erglänzen läßt, daß auch Idun wiederkehren werde.

Wenn nun gleich dieses Mythenlied für sich seinen guten Sinn hat, so läßt doch dessen Ueberschrift: Odins Rabenzauber, womit der Inhalt nicht genügend zutrifft, vermuthen, daß dasselbe Theil eines größeren Ganzen gewesen sey[65]. In dem vorhandenen Liede wird nur gesagt, daß, bei der ahnungsvollen Besorgniß über Iduns Niedersinken, Hugin (*Hugr*, sonst *Huginn*) sich aufgemacht und die Himmel gesucht, die Götter aber Unheil befürchtet haben, wenn er verweile (vgl. *Hrafn.* 3. mit *Grîmn.* 20). Hugin ist einer der beiden Raben Odins, die jeden Tag über die Erde hinfliegen, der verkörperte Gedanke. Raben, durch eine besondre Opferweihe dazu bereitet, ließ man, vor dem Gebrauche des Magnets, vom Schiffe auffliegen, um die Nähe des Landes zu erforschen[66]. Sagenhaft werden auch sonst Raben auf Botschaft ausgeschickt. Rabenzauber (*hrafna-galdr*) hieß nun wohl die Beschwörungsformel, wodurch diese Vögel

65 Die weitere Ueberschrift Forspiallaliodh kann auch den fünf ersten Strophen gelten, hinter denen die Stoch. Ausg. abtheilt.

66 Nach Landn. 7 f. Leo, a. a. O. 588 ff.

zu ſolchem Dienſte geweiht wurden[67], und dann auch die Rabenſendung überhaupt, womit ſich der Name des Liedes erklärt. Von der Wiederkehr Hugins, des nach Rath und Rettung ausgeſandten göttlichen Gedankens, ſchweigt daſſelbe, es hält ſich im Gebiete banger, träumeriſcher Ahnung und nur am Schluſſe dämmert die Hoffnung auf. Ein zweiter, fehlender Theil mochte das Ergebniß des Rabenfluges und die endliche Erlöſung Iduns darſtellen.

Die ſchwierige, mythologiſch gelehrte Sprache dieſes Eddaliedes, die poetiſche Malerei (vgl. *Edd. Havn.* I, 204), die gemeſſene Behandlung des Verſes und die offenbaren Entlehnungen aus andern Liedern von älterem Gepräge (*Vsp.*, *Grîmn.*, *Vegt.*) weiſen demſelben eine verhältnißmäßig ſpäte Zeit der Abfaſſung an. Gleichwohl herrſcht darin noch durchaus das innere Verſtändniß der mythiſchen Symbolik und es iſt auch davon, daß der Gegenſtand deſſelben einſt volksmäßig geweſen, noch einige Spur in der mit den ſkandinaviſchen Volksliedern ſo nahe verwandten ſchottiſchen Balladenpoeſie vorhanden, und zwar in der Ballade von Hind Etin[68]:

67 Vgl. Str. 40 des nämlichen Liedes: galdur gôlo, göndom ridho ꝛc., wo gleichfalls der Zuſammenhang ergibt, daß durch galdur die Wölfe zum Ritte beſchworen werden.

68 In der alterthümlichſten, obwohl fragmentariſchen Geſtalt ſteht dieſe Ballade in (Kinloch's) Ancient Scottish

Jungfrau Margret ſteht in ihrer Thür und kämmt ihr gelbes Haar; ſie ſieht Nüſſe, im Walde gewachſen, und wünſcht dort zu ſeyn. Sie flicht ihre Locken, ſchürzt ihr Kleid und eilt zum Walde hin. Kaum hat ſie eine Nuß gepflückt, als der Hind Etin auffſpringt und ihr es wehrt. Sie erwidert: dieſe Wälder ſeyen ihr Eigenthum, ihr Vater hab' ihr dieſelben zu Luſt und Spiel gegeben. Kaum pflückt ſie aber zum zweitenmal, nichts Schlimmes denkend, ſo faßt er ſie bei den gelben Locken, bindet ſie an einen Baum und droht ihr übeln Tod. Er reißt einen Baum aus, den dickſten im Wald umher, gräbt eine Höhle, viele Klaftern tief, und ſetzt Jungfrau Margret darein. Hier ſoll ſie bleiben, wenn ſie nicht lieber mit ihm ziehen will. Keine Ruhe hat Margret in der

Ballads, Lond. 1827. S. 225 ff. Die ſcheinbar vollſtändigſte Ueberlieferung gibt Buchan, Anc. Ballads and Songs of the North of Scotland, Edinb. 1828. I, 6 ff. unter dem Titel: Young Akin, aber gerade hier iſt das älteſte Gepräge verwiſcht und der neuere Beſtandtheil um ſo ausführlicher behandelt. Mit dem alten Sagenliede vom Etin ſcheint nämlich, auch bei Kinloch, ein andres, romantiſches Balladenthema verſchmolzen worden zu ſeyn, eine Entführungsgeſchichte, Young Hastings, die bei Buchan, II, 67 ff. und in Motherwell's Minstrelsy anc. and modern, Glasg. 1827. S. 287 ff. gedruckt iſt. Chambers, The Scott. Ballads, Edinb. 1829. S. 247 ff. ſucht noch größere Vollſtändigkeit zu erreichen, indem er aus den drei angeführten Stücken (Etin, Akin, Hastings) ein Ganzes zuſammenſetzt.

Grube, kein Schlaf kommt über sie, ihr Rücken liegt auf dem kalten, kalten Boden, ihr Haupt auf einem Steine. Sie schreit, er möge sie heraus und zu sich heim nehmen, wo sie ihm (als Edelknabe) dienen wolle. Er nimmt sie aus dem tiefen Kerker, doch traurig ist der Tag, an dem eines Grafen Tochter mit Hind Etin heim geht. Sie lebt mit ihm manches Jahr und schenkt ihm sieben Söhne. Eines Tages geht Etin mit dem ältesten auf die Jagd. Dieser fragt den Vater, warum der Mutter Wangen so selten trocken seyen? Der Vater gibt den Grund an, daß sie von edler Geburt und jetzt das Weib des Unchristen Hind Etin sey: „aber laß uns die Lerche in der Luft und die Ammer auf dem Baume schießen! die sollst du der Mutter heim bringen und sehen, ob sie getröstet seyn wird.“ Derselbe Sohn bewirkt dann auch die Rückkehr Margrets zu ihrem gräflichen Vater und dessen Aussöhnung mit Hind Etin.

Dieses erst neuerlich der mündlichen Ueberlieferung entnommene Märchenlied verläugnet doch, durch alle Umgestaltung, Erweiterung und Vermischung hindurch, seinen mythischen Ursprung nicht. Solchen verräth gleich der Name des Räubers. Der Etin ist der Jötun (angelsächsisch *Eoten*) und die jötunische Natur ist dadurch bezeichnet, daß er kein Christenthum hat. Die schöne Margret aber, die durch die reifen Nüsse

aus des Vaters Haus in den Wald gelockt, hier vom Etin ergriffen und in die Grube des ausgeriſſenen Baumes auf den kalten Boden geſetzt wird, die dann mit dem Etin in ſein Heimweſen ziehen muß, wo ihr die Wangen nicht trocken werden, daß ſie, eines edeln Grafen Tochter, das Weib eines Unchriſten ſeyn ſolle, der hernach die Vögel, die Boten des Frühlings, zum Troſte gebracht werden, worauf auch ihre Befreiung erfolgt, — dieſe Margret und ihr Geſchick gemahnen gar ſehr an Idun, theils wie ſie durch die Vorſpieglung von wunderbaren Aepfeln aus Âsgard in den Wald verleitet[69] und da von dem Rieſen Thiaſſi geraubt wird, bei dem ſie nun in Jötunheim weilen muß, bis Loki ſie in Geſtalt einer Nuß zurückholt, theils wie ſie unter der Eſche Yggdraſil in Nacht und Trauer, fern den gewohnten, heiteren Heimathsorten, feſtgehalten iſt und ihr die Thränen unaufhaltſam von den Augen rinnen. Merkwürdig iſt es und zeugt von manigfachem Umtriebe der Fabel,

69 Urſprünglich mochten es auch in nordiſcher Sage, ſtatt der Aepfel, Nüſſe geweſen ſeyn. In Hálfs S. ziehen die Frauen, ſelbſt die Königstochter, zu ihrer Beluſtigung in den Nußwald (á hnetskóg, Fornald. S. II, 51. 59). Auch bei Saxo (VIII, 154) heißt es:

Quis vetuit te, note senex, juvenilibus uti
Rite jocis, agitare pilam, morsa nuce vesci?

(Das Ballwerfen iſt Frühlingsſpiel, das Nüſſeſammeln herbſtliches.) So würde ſich der Mythus an eine altherkömmliche Sitte knüpfen.

daß in der ſchottiſchen Ballade Züge aus beiderlei altnordiſchen Darſtellungen zuſammentreffen.

Aber auch für den vermutheten zweiten Theil des Eddaliedes, die Befreiung Iduns mittelſt der Ausſendung des Rabens, ergibt ſich, wieder zwiſchen manchem Anderartigem hindurch, noch ein mythiſcher Anklang im ſkandinaviſchen Volksgeſange ſelbſt. Die ſchwediſche Volksballade vom Raben Rune, verglichen mit einer däniſchen Behandlung deſſelben Gegenſtandes, erzählt, wie dieſer kluge Rabe zwiſchen einer in fremdem Lande gefangen liegenden Frau und ihrem Vater Botſchaft trägt, in deren Folge Letzterer auf einem wunderbaren, gleich Odins Sleipnir über das Meer rennenden Roſſe ausreitet und die befreite Tochter zurückholt[70].

Das Feuer iſt dem Donnergott ein vertrautes Element. Hlôrridi, der Stralſchwinger, der Pflegſohn Hlôraß, der Funkelnden, fährt in Flammen daher und watet durch glühende Ströme, während die Âſenbrücke brennt. Dem gemäß hat er ſich bisher als Widerſacher und Bezwinger winterlicher Sturm- und Froſtjötune erwieſen. Aber auch der Sommer

70 Svensk. Folkvis. II, 194—200. Udv. Danske Viser I, 319—325.

hat sein verderbliches Uebermaß[71] und wann die Eisthurse geschlagen sind, bemächtigen sich Feuerriesen des Dunstkreises und der Witterung. Auch wider sie erhebt sich Thôr und wenn gleich selbst ein Feuerheld, bewährt er sich doch auch ihnen gegenüber als den Bekämpfer aller maßlosen, das irdische Gedeihen bedrohenden Naturgewalt. Zwei jötunische Wesen dieser Art greifen in den Thôrsmythus ein.

12. Geirröd.

Wie Thôr ohne seinen Hammer Miölnir, ohne Stärkegürtel und Eisenhandschuhe, nach Geirrödsgard (*til Geirrödhargardha*) zieht, auf Anstiften Lokis, der auch sein Begleiter ist, wird in der j. Edda berichtet (*Sn. Edd.* 112—115):

Loki fliegt einmal zu seiner Kurzweil mit Freyjas Falkengewand. Aus Neugier fliegt er bis Geirrödsgard, sieht dort eine große Halle, läßt sich nieder und schaut zum Fenster hinein. Geirröd erblickt ihn und befiehlt, den Vogel zu greifen und ihm zu bringen. Der Ausgesandte gelangt mit Noth die hohe Hallenwand hinan. Loki ergetzt sich daran, wie Jener ihm mühsam nachstrebt, und er gedenkt nicht eher aufzufliegen, als bis der

71 In Sn. Edd. 209 wird Somr, Sumar, der Sommer selbst, mit seinem Vater Svásudhr (vgl. Vafthr. 27) unter den Jötunen aufgezählt.

Mann den ganzen schwierigen Weg zurückgelegt. Jetzt langt derselbe nach ihm, da schlägt er die Flügel und spreizt die Füße, aber diese hangen fest; er wird ergriffen und dem Jötun Geirröd gebracht. Diesem sind die Augen des Vogels verdächtig, aber Loki schweigt auf seine Frage. Da schließt ihn Geirröd in eine Kiste und läßt ihn darin drei Monate lang hungern. Als er den Gefangenen wieder herausnimmt und sprechen heißt, gesteht Loki, wer er sey, und löst sein Leben damit, daß er dem Jötun schwört, Thôr ohne Hammer und Gürtel nach Geirrödsgard zu bringen.

Auf dem Wege dahin nimmt Thôr Herberge bei der Riesin Grîd, der Mutter Vidars des Schweigsamen. Sie sagt ihm die Wahrheit von Geirröd, als einem klugen und übelumgänglichen Jötun; auch leiht sie ihm ihre eigenen Eisenhandschuhe, ihre Stärkegürtel und ihren Stab (*Grîdharvölr*). Damit zieht Thôr zu dem Flusse Vimur, aller Flüsse größtem. Er umspannt sich mit den Stärkegürteln, stemmt Grîds Stab gegen die Strömung, Loki aber hält sich unten am Gurte. Als nun Thôr mitten in den Fluß kommt, da wächst dieser so stark an, daß er bis zu Thôrs Schulter steigt. Aber Thôr ruft dem Strome zu: „Weißt du, wenn du wächsest, daß dann mir Âsenkraft anwächst himmelhoch?" Beim Aufblick in ein

Geklüfte ſieht Thôr, daß Giâlp, Geirröds Tochter, quer über dem Strome ſteht und das Wachſen deſſelben verurſacht. Er nimmt einen großen Stein aus dem Fluſſe, wirft nach ihr und ſpricht: „An der Mündung muß man den Strom ſtemmen[72].“ Sein Wurf fehlt nicht, in demſelben Augenblicke naht er ſich dem Land, erwiſcht einen Vogelbeerenſtrauch und ſteigt ſo aus dem Fluſſe; daher das Sprichwort, dieſer Strauch ſey Thôrs Rettung. Als nun die Reiſegefährten zu Geirröd kommen, werden ſie zuerſt in das Gäſtehaus gewieſen. Hier iſt nur ein Stuhl, auf den Thôr ſich ſetzt. Er bemerkt, daß der Stuhl unter ihm ſich gegen das Dach hinanhebt, ſtößt daher mit Grîds Stabe aufwärts in das Sparrwerk und drückt ſich auf den Stuhl herab; da entſteht großes Gekrach und folgt lautes Geſchrei; unter dem Stuhle waren Geirröds Töchter Giâlp und Greip, Beiden hat Thôr das Genick gebrochen. Darauf läßt ihn Geirröd in die Halle zu den Spielen rufen. Dort ſind große Feuer, der ganzen Länge der Halle nach. Als nun Thôr dem Jötun gegenüberſteht, faßt Dieſer mit der Zange einen glühenden Eiſenkeil und wirft nach ihm; Thôr aber fängt den Keil mit den Eiſenhandſchuhen auf und wirft ihn zurück.

72 Nach Lex. myth. 625 noch jetzt ein isländiſches Sprichwort.

Geirröd läuft hinter eine Eisensäule, sich zu wahren. Doch von Thôrs Wurfe fährt der Keil durch die Säule, durch Geirröd, durch die Wand und darüber hinaus in die Erde. Nach dieser Sage hat Eilif, Gudrûns Sohn, in Thôrsdrâpa gedichtet. Es folgen hierauf 19 Strophen des genannten Skaldenliedes vom Schlusse des zehnten Jahrhunderts[73]. Diese Stelle gibt den Mythus von Thôrs Fahrt zu Geirröd im Ganzen übereinstimmend mit obiger Sage, doch fehlt Lokis Gefangenschaft und der Einkehr bei Grîd ist nicht besonders erwähnt, wohl aber des Stabes. Die Gebirgsgegend stellt sich bestimmter heraus, ebenso die cynische Weise, wie der unreine Strom von der Riesentochter Giâlp angeschwellt wird; in der pomphaften Skaldensprache nimmt sich Dieß noch widerlicher aus. Hier erscheint auch Thiâlfi als Gefährte Thôrs, mit dessen Beistand er mühsam das Ufer erreicht, doch zittert auch ihm das Herz nicht (Str. 9. 10).

Ueberrest eines älteren, einfacheren Mythenliedes von dieser Fahrt kann die der prosaischen Erzählung einverleibte Strophe seyn, worin Thôr dem wachsenden Strome Trotz bietet[74]. Wie sehr dieser Mythus

73 Ueber den Dichter s. Skâldatal, Heimskr. II, 485. Thorlac. Spec. VII, p. IX sq.

74 Die weitere Strophe, Sn. Edd. 115 ob., scheint einem Liede angehört zu haben, in welchem Thôr auf ähnliche Weise, wie im Harbardsliede, von seinen vorigen Thaten spricht.

verbreitet war, ergeben noch anderwärtige Zeugniſſe. Saxo (VIII, 160—164) berichtet die fabelhafte Fahrt eines Dänenkönigs Gormo, unter Führung Thorkills, nach den Wohnſitzen Geruths (sedes *Geruthi* cujusdam). Die Reiſenden kommen zu einer finſtern Stadt, die einem dunſtigen Gewölke gleicht (oppidum vaporanti maxime nubi simile). In einer ſchauerlichen Steinkammer ſitzt dort der greiſe Geruth mit durchbohrtem Leib einem geſpaltenen Fels gegenüber und drei höckrige Weiber liegen mit gebrochenem Rücken da; denn einſt hat Thôr durch die Bruſt des übermüthigen Rieſen den glühenden Stahl getrieben, der dann noch die Bergwand ſpaltete; die Weiber aber, von Blitzen zerſchmettert, büßen gleichfalls dafür, daß ſie den Gott verſucht. Weiteren mythiſchen Zuſammenhang eröffnet eine ähnliche isländiſche Erzählung von Thôrſteins, zugenannt Bäarmagn, Abenteuern am Hofe Geirröds, in den Anhängen zu der Geſchichte Olafs Tryggvaſons (*Fornm. S.* III, 182 ff.) Endlich in der hiſtoriſchen Saga von Harald Hardrâdi (ebd. VI, 361 f.) wird erzählt, wie dieſer norwegiſche König um die Mitte des eilften Jahrhunderts, alſo aus chriſtlicher Zeit, einſt dem Skalden Thiodôlf aufgab, die Schlägerei eines Gerbers und eines Schmieds, die von der Straße aus zu ſehen war, dergeſtalt zu beſingen, daß der Eine den Jötun Geirröd, der Andre den Thôr vorſtellen ſollte.

Thiodôlf dichtete ſogleich eine Strophe, wie Thôr aus der Schmiede Blitze von Bocksfleiſch nach dem häutegerbenden Jötun ſchleudert.

Geirröd (*Geirrödhr*) hat eine Halle, deren ganzer Länge nach große Feuer brennen, er ſchleudert einen glühenden Eiſenkeil und auch ſein Name gibt ihm Wurfgeſchoß[75]. Der Weg nach Geirrödsgard wird nicht als ein nördlicher oder öſtlicher bezeichnet, wie es bei andern Ausfahrten Thôrs in jötuniſche Gebiete zu geſchehen pflegt[76]. Im Eddaliede von Grîmnir ſetzt Geirröd ſeinen Gaſt zwiſchen zwei Feuer, wo er von Hitze gepeinigt wird und ihm das Gewand brennt. In der Saga von Thôrſtein (*Fornm. S.* III, 186 f.) wird an Geirröds Hof ein glühender, funkenſprühender Ball zum Spiele geworfen. Die Töchter des Jötuns dagegen, Giâlp, Lärm, Brandung, und Greip, Griff, ſchwellen den Fluß[77a] und gefährden damit Thôr und ſeinen Begleiter Thiâlfi.

75 Geirr, m. haſtile; rödhr, womit auch ſonſt nordiſche Eigennamen gebildet ſind, bedarf noch einer ſicheren Ableitung, vgl. D. Gramm. I, 769.

76 Nach Örvar-Odds S. c. 25 (Fornald. S. II, 253) läge zwar Geirrödsgard im Oſten, allein in dieſer Sage hat Geirröd alle mythiſche Bedeutung verloren. Nicht zuverläßiger iſt die mythiſche Geographie bei Saxo und Petrus Olai (Langebek, Script. rer. danic. I, 76. vgl. Müller, crit. Undersög. 143**). — Eine vollſtändigere Darſtellung Geirrödś in der Reihe ſämmtlicher Jahreszeiten muß hier ausgeſetzt bleiben.

77a Ein Flußname: Greipá in Fornald. S. I, 489.

Offenbar iſt nun Geirröd ein Dämon der glühenden Hitze; ſollen aber die lärmende Brandung und die reißende Strömung als Töchter des Glutrieſen ihre Erklärung finden, ſo wird Geirröd, wozu auch ſein Name paßt, zum Gewitterrieſen; der brennende Sommer entladet ſich in furchtbarem Gewitter, in Wolkenbruch und Ueberſchwellen der Bergſtröme, die den Anbau zu verſchlingen drohen; Geirröd wirft den glühenden Keil, Giálp und Greip ſchwellen den Strom, der dem Thôr an die Schulter ſteigt und den Thiálfi fortreißen will. Wohl iſt Thôr ſelbſt Donnergott, aber das ſchädliche, verheerende Gewitter ſtammt nicht von ihm, der darum auch hier den Hammer Miölnir nicht bei ſich hat, es kommt von Jötunen und wird, wie jeder andre Ausbruch wilder Elemente, von Thôr gedämpft. Gleicherweiſe hat er in Svarângs Söhnen den zerſtörenden Hagel abgetrieben.

Dieſe Auffaſſung der Hauptgeſtalten bewährt ſich auch im Nebenwerk der Sage. Dieſelbe beginnt damit, daß Loki mit Freyjas[77b] Falkengefieder ausfliegt,

77b Sn. Edd. 115 ſagt zwar: medh valsham Friggiar, allein Thrym. 5—5 und Sn. Edd. 81 weiſen auf Freyja, wie denn auch in Friggs Weſen nichts liegt, was ihr dieſes Attribut anpaßte, und wenn auch ſie, ebd. 119 (obgleich nicht in allen Hdſ.): drotning valshams genannt wird, ſo iſt dieß wohl nur eben der hier befragten Stelle entnommen. Vgl. D. Myth. 192.

wodurch, wie anderwärts, der Eintritt der ſchönen Jahreszeit angezeigt wird. Er fliegt bis nach Geirröds-gard, in das Gebiet des Sommers; hier aber wird er feſtgehalten und in eine Kiſte verſchloſſen, worin er drei Monate lang hungern muß, der Dämon des abnehmenden Lichtes muß jetzt, über die Zeit der größten Tageslänge, gefangen ſeyn und verkümmern. In dem Manne, der mühſam nach ihm aufſteigt und zuletzt ihn erhaſcht, iſt eben die allmälige Zunahme des Tages verſinnlicht. Um ſich zu löſen, ſchwört er, Thôr ohne Hammer und Stärkegürtel nach Geirröds-gard zu bringen; die Sonnenwende iſt eingetreten, der Sommer wird jötuniſch, der Glutrieſe Geirröd waltet im Gewölk, und wie Thôrs Hammer einſt vom Winterrieſen geſtohlen war, ſo fehlt ihm derſelbe nun auf dem Wege nach Geirrödsgard. Aber die Rieſin Grîd (*Grîdhr*) leiht ihm Stab und Gürtel. Mit Grîds Stabe ſtützt ſich Thôr gegen den ſchwellenden Strom und denſelben ſtemmt er gegen die Decke, als er Geirröds wilden Töchtern den Rücken bricht. Großes Anſehen hat im nordiſchen Alterthum das Wettermachen, beſonders von zauberkundigen Weibern geübt[78]; Sturm zu Land und Waſſer, Hagel, Schneegeſtöber, Wolkenbruch, werden durch

78 Manche Stellen, die hier zum Belege dienen können, ſind im Sachregiſter zu Fornald. S. (III, 748 f.) unter: Gjörningavedhr verzeichnet.

Zauberei erregt und wieder gestillt. Die Kraft des Zaubers aber liegt meist in einem Stabe (vgl. Lex. myth. 502). Die Wurzelsylbe Grîd[79] bedeutet Heftigkeit, Ungestüm; Stab des Ungestüms konnte nun wohl der Wetterstab, Grîd die Wettermacherin selbst heißen. Diese personificierte Gewalt über das Wetter steht dem Thôr gegen die wütenden Riesentöchter bei. Sonst wohl mochte Grîd, ihrem Namen gemäß, als Urheberin des Ungewitters auftreten[80], hier aber, wo dasselbe schon von andrer Seite erregt ist, äussert ihr Stab nur seine niederschlagende Kraft; sie erscheint als Mutter des schweigsamen Gottes. Dunkel ist die besondre Beziehung des Vogelbeerenstrauches zu Thôrs Rettung. Liegt sie etwa darin, daß um die Zeit, in welcher diese Beeren reif werden, die Heftigkeit der Gewitter nachläßt?[81] Der Stuhl, mittelst dessen Thôr Geirröds Töchtern den Rücken quetscht, läßt folgende Räthsellösung zu.

79 Die Länge des Vokals wird durch die Reimverbindung: stridh- Gridh- im Fragment der Thôrsdrapa Str. 9 (Sn. Edd. 117) bestätigt.

80 In der S. af Illuga Gridharfóstra (Fornald. S. III, 655) wird ein weibliches Ungethüm (tröllkona) Gridhr beschrieben, aus dessen Nasenlöchern Unwetter und Platzregen oder Hagel hervorzubrechen scheint. Hierin hat sich noch eine Spur mythischer Bedeutsamkeit erhalten. — Auch in Sn. Edd. 210a wird Gridhr unter den tröllqvenna heiti aufgeführt, vgl. Saem. Edd. 164a.

81 Ueber mancherlei auf den Vogelbeerenbaum bezüglichen Aberglauben, besonders dessen Schutzkraft gegen Teufel und Hexerei, s. Lex. myth. 625.

Es sind noch in der Volkssage, wie auch in dem Ortsnamen Thôrsbro, Thôrs Brücke, Spuren vorhanden, daß Brücken, besonders an schwierigen Stellen erbaute, für das Werk Thôrs angesehen wurden (Lex. myth. 655 sq. 663), der ja überall den menschlichen Verkehr fördert und gegen zerstörende Naturgewalten schirmt. Die Brücke mit Pfeilern und Jochen ist nun auch der Stuhl, unter welchem Thôr den aufgebäumten Wellen des Bergstroms das Genick bricht. Zuletzt wendet Thôr sich gegen den Urheber der Drangsal, den Jötun in der Feuerhalle selbst, dem er den eigenen Glutkeil zurückschleudert, und eben der Umstand, daß Thôr und Geirröd sich desselben Wurfgeschosses bedienen können, ist ein Stützpunkt für die versuchte Erklärung des Mythus, nach welcher im gleichen Elemente der Jötun verderblich und der Gott hülfreich waltet.

13. Hyrrokin.

Aus der Sage von Baldurs Tod und Leichenbegängniß, wie solche in der j. Edda erzählt ist, gehört hieher Folgendes (*Sn. Edd.* 66):

Die Âsen führen Baldurs Leiche zum Meere. Sein Schiff Hringhorni, aller Schiffe größtes, wollen sie vom Strande stoßen, um darauf die Verbrennungsfahrt zu bewerkstelligen, aber dasselbe geht nicht von der Stelle. Da wird nach Jötunheim, nach der Riesin Hyrrokin gesandt. Diese

kommt auf einem Wolfe geritten, der mit einer Schlange gezäumt iſt. Als ſie vom Roſſe geſprungen, ruft Odin vier Berſerke herbei, um daſſelbe zu halten, ſie vermögen Dieß aber nicht anders, als indem ſie es niederwerfen. Hyrrokin tritt an das Vordertheil des Schiffes, das ſie im erſten Anfaſſen vortreibt ſo daß Feuer aus den Walzen fährt und alle Lande zittern. Da ergreift Thôr zürnend den Hammer und würd' ihr das Haupt zerſchmettert haben, wenn nicht alle Götter ihr Frieden erbeten hätten. Sodann wird Baldurs Leichnam auf das Schiff hinausgetragen, als aber ſeine Frau, Nanna, Neps Tochter, Dieſes ſieht, zerſpringt ſie vor Jammer und ſtirbt. Sie wird auf den brennenden Scheiterhaufen gelegt. Thôr tritt hinzu und weiht dieſen mit Miölnir. Vor ſeinen Füßen läuft der Zwerg Lit, da ſtößt ihn Thôr mit dem Fuß in das Feuer und der Zwerg verbrennt.

Olaf, Höſkulds Sohn, zugenannt Pâ (Pfau), ein reicher Isländer am Schluſſe des zehnten Jahrhunderts, ließ ſein neuerbautes Haus mit Sagenbildern ſchmücken, auf welche dann Ülf, Uggis Sohn, einen Geſang dichtete, der nach dieſem Anlaß Hûsdrâpa genannt wurde[82]. Aus den vorhandenen Ueberreſten

82 Laxdaela-Saga, Hafn. 1826. c. 29. p. 112 sqq. In der angehängten Abhandlung, p. 586 sqq., hat Finn Magnuſen

dieſes Skaldenliedes iſt erſichtlich, daß in jenen Bildern mit Andrem auch Baldurs Leichenbegängniß dargeſtellt war, und insbeſondre iſt noch eine Halbſtrophe erhalten, welche beſagt, wie die Rieſin das Schiff in Bewegung brachte und die Berſerke das Roß niederwarfen (*Sn. Edd.* 162). Ein Bruchſtück eines andern Liedes, von dem Skalden Thôrbiörn, gedenkt, in der Aufzählung mehrerer von Thôr bezwungener Weſen, wie Lit von ihm erſchlagen ward und wie Hyrrokin ſtarb (*Sn. Edd.* 103). Lit wird auch in Wöluſpâ (Str. 12) unter den Zwergen aufgezählt, ſowie Hyrrokin in der j. Edda (210) unter den Namen von Unholdinnen.

Ueber Baldur und Nanna iſt hier ſoviel zu ſagen, als zur Erklärung der allerdings nur epiſodiſchen Theilnahme Thôrs an ihrem Geſchicke nöthig ſcheint.

Baldur[83], Odins Sohn von Frigg, der allbeliebteſte der Âſen, iſt ſo ſchön und licht, daß Glanz von ihm ausgeht; das weißeſte aller Kräuter wird mit ſeinen Brauen verglichen und darnach kann ſeine Schönheit an Antlitz und Haar ermeſſen werden (*Sn. Edd.* 26. vgl. *Vegt.* 3. *Lex. myth.* 20); er wohnt in

die Bruchſtücke der Hâsbrâpa zuſammengeſtellt, wozu aber noch das im Lex. myth. 635* aus Sn. Edd. 162 nachgetragene kommt, welches ſich auf den Mythus von Hyrrokin bezieht.

83 Den Namen Baldr betreffend ſ. D. Myth. 141 f.

Breidablik, Weitglanz, wo nichts Schädliches oder Unreines beſtehen kann (*Grîmn.* 12. *Sn. Edd.* 27). Sein Tod, deſſen Vorahnung die Götter auf das Aeuſſerſte beängſtigt und den nachmals die ganze Natur beweint, iſt eine Anſtiftung Lokis. Die beſorgte Mutter hat Elemente und Weſen aller Art ſchwören laſſen, Baldurs zu ſchonen. Als nun die Âſen ſich damit vergnügen, nach ihm zu ſchlagen und zu werfen, ohne daß es ihm irgend ſchadete, reicht Loki dem blinden Âſen Höd einen Miſtelſproſſen (*mistilteinn*), den Frigg, weil er ihr noch zu jung ſchien, nicht in Eid genommen, und bedeutet Jenem, wo Baldur ſtehe; von dieſem Geſchoſſe durchbohrt, fällt Baldur und muß hinab in Hels, der Todesgöttin, dunkle Wohnungen (*Sn. Edd.* 64 f. *Vsp.* 36. 37. *Vegt*). Die meiſten Erklärer erkennen im Tode Baldurs, ſoweit ſie den Mythus phyſiſch nehmen, die Neige des Lichtes in der Sommerſonnenwende und dieſe Erklärung zeigt ſich auch bei näherer Anſicht probehaltig. Baldur iſt das Licht in ſeiner Herrſchaft, wie ſolche bis zum Mittſommer ſich vollendet, von da an aber zur Neige geht. Seine ganze glänzende, allerfreuende Erſcheinung verkündet ihn als vollkommenes Lichtweſen. Er ſtammt aus Odins ächter Ehe, das Licht ſcheint für die reinſte Offenbarung des Geiſtes in der Natur, für die nächſte Vermittlung zwiſchen Geiſt und Stoff gegolten zu haben. Die Lichtnatur

Baldurs beſtätigt ſich auch im Gegenſatze zu Höd (*Hödhr*)[84], ſeinem Tödter, dem Blinden, Lichtloſen. Gleichwohl iſt Höd ein Âſe, auch ein Sohn Odins (*Sn. Edd.* 105), er iſt für ſich am Morde unſchuldig und in der verjüngten Welt werden einſt dieſe beiden Brüder in des Vaters Hauſe zuſammenwohnen (*Vsp.* 62). Dieß bezeichnet ihn als das unſchädliche Dunkel, das nothwendige Zuſammenbeſtehen und den wohlthätigen Wechſel des Schattens mit dem Lichte, und erſt damit, daß Loki ſich Höds bemächtigt, wird des Letzteren Hand verderblich. Loki führt durch ihn jene große Abnahme des Lichtes herbei, welche nicht nur jährlich das heitere Leben der Natur ertödtet, ſondern auch das ahnungsvolle Vorſpiel der nur durch beſtändiges Entgegenwirken der Götter aufgehaltenen Endesdämmerung iſt. Baldurs Unverletzbarkeit durch Wurf und Schlag erklärt ſich mit der unkörperlichen Natur des Lichtes; die einzige Waffe, die an ihm haftet, iſt ein Symbol des düſteren Winters. Die Miſtel, die im Winter wächst und reift, die darum auch nicht des Lichtes zu ihrem Gedeihen zu bedürfen ſcheint, iſt allein nicht für Baldur in Pflicht genommen.

Der mythiſche Gegenſatz von Baldur und Höd hat ſich in der halbhiſtoriſchen Darſtellung Saxos (III, 39 sqq.) zu einem hartnäckigen, von wechſelnden

84 Ueber Hödh ſ. D. Gramm. II, 460.

Erfolgen begleiteten Kriege zwiſchen zwei Helden Hother und Balder um die norwegiſche Königstochter Nanna geſtaltet. Wenn aber hier der von Balder in die Flucht geſchlagene Hother ſich in abgelegener Wildniß verbirgt, weil, bemerkt Saxo, der Kummer dunkle und einſame Zufluchtsorte ſuche, ſo überträgt man Dieſes leicht auf den Sieg Baldurs, des ſommerlichen Lichtes, vor dem der dunkle Höd nur noch im tiefſten Waldesſchatten eine Stätte findet.

Vorzüglich aber bewährt ſich Baldurs angegebenes Weſen in ſeinem Verhältniſſe zu Nanna.

Nanna[85], Baldurs Gattin, iſt die Blüthe, die Blumenwelt, deren ſchönſte Zeit mit Baldurs Lichtherrſchaft zuſammentrifft. Dafür ſpricht zunächſt der Name ihres Vater: Nep (*Nepr*), Knopf, Knoſpe[86]; Tochter des Blüthenknopfes iſt die Blume. In den Genealogieen von Göttern und Menſchen, welche das Eddalied von Hyndla zuſammenhäuft, erſcheint Nanna, Nökvis Tochter (*Hyndl.* 20: *Nökkva dóttir*),

85 Ueber den Namen ſ. D. Gramm. II, 512. D. Myth. 198. Sie kann die Kühne heißen, wie Örvandil: hinn fraekni, und Idun (Hrafn. 6): dís forvitin.

86 Nepr, mit weggefallenem Kehllaut, für hneppr=hnappr, knappr, m. globulus, caput (namentlich vom Blüthenknopfe, D. Gramm. III, 415). Auch das verwandte Adjectiv mit der Bedeutung arctus, knapp, kommt in den Formen knappr, hnappr, hneppr, neppr, nepr (Sn. Edd. 74. Not. 7) vor. — In Sn. Edd. 211a wird Nepr unter den Söhnen Odins genannt.

Nöckvi bedeutet aber, wie Nep, einen Knäuel, Ballen[87]. Bei Saxo entbrennt Baldurs Liebe zu Nanna, als er ihre glänzende Schönheit im Bade ſieht; die entkleidete, badende Nanna, von Baldur belauſcht, iſt die dem Licht erſchloſſene, friſchbethaute Blüthe; die Poeſie des Alterthums denkt ſich den zarteſten Blumenglanz nie anders, als vom Thau gebadet. Mit der Abnahme des Lichtes geht auch das reichſte, duftendſte Blumenleben zu Ende, als Baldurs Leiche zum Scheiterhaufen getragen wird, zerſpringt Nanna vor Jammer (*Sn. Edd.* 66); dieſer Ausdruck iſt auch ſonſt für das gebrochene Herz gebräuchlich (*Sæm. Edd.* 211), er eignet ſich aber beſonders für die zerblätterte Blume. Aus Hels Behauſung, wo Nanna mit Baldur weilt, ſendet ſie den Göttinnen Frigg und Fulla Geſchenke, erſterer ein Frauentuch (*ripti*), letzterer einen goldenen Fingerring (*fingrgull*); Frigg[88] iſt die Göttin, die über der ehlichen Liebe waltet, darum erhält ſie das Schleiertuch, das auch ſonſt als Abzeichen der Hausfrau vorkommt (*Rigsm.* 18. 20. 25); Fulla, Friggs Dienerin

87 Gevarus, wie Nannas Vater bei Saxo heißt, iſt der altnordiſche Name Jöfr, Jöfur (Hyndl. 18. Fornald. S. II, 9. Möiniehen, Nordiske Folks Overtroe ꝛc. Kiöbh. 180). 161). Jöfur gilt aber in der Dichterſprache auch allgemein für König oder Jarl (Sn. Edd. 191. Sæm. Edd. 178. 182).

88 Ueber das Etymologiſche des Namens ſ. D. Gramm. I, 327. D. Myth. 191 f. vgl. noch Hým. 9: minn fri.

und Vertraute, mit den jungfräulich flatternden Haaren (*Sn. Edd.* 36), ist die vollgewachsene, bräutliche Jungfrau, daher geziemt ihr der Verlobungsring. Schleier und Goldring, welche Nanna noch aus der finsteren Unterwelt zum Gedächtniß heraufschickt, sind wohl nichts Anderes, als Blumen des Spätsommers. Wie man Thiassis Augen und Örvandils Zehe unter die Gestirne versetzte und nach Friggs hausfräulichem Rocken ein Sternbild schwedisch Friggerock benannt ist (*Ihre, Gloss.* I, 603), so wurden auch Blumen- oder Pflanzennamen der Götterwelt entnommen: Baldurs Braue, Týs Helm, Thôrs Hut, Sifs Haar, Friggs Gras[89], denen sich nun Friggs Schleier und Fullas Fingergold anreihen mögen. Das bunte Spiel der norwegischen Wiesenblumen ist berühmt, ein kurzer, doch heißer Sommer läßt sie in seltener Fülle und Manigfaltigkeit erblühen.

Die Liebe Baldurs und Nannas, des Lichtes und der Blüthe, bildet ein Seitenstück zu der Liebe Bragis und Iduns, des Gesanges und der Sommergrüne, und die Aehnlichkeit dieser Mythen ist aufklärend für beide[90].

89 Ueber mythologische Pflanzennamen s. Lex. myth. 105 sq. 486 sq. 690 sq. D. Gramm. III, 374.

90 Baldurs und Nannas Sohn ist Forseti (Sn. Edd. 51), der Vorsitzer, dessen Saal Glitnir, der Glänzende, mit Gold

Es liegt im Weſen Thôrs, daß ihm das Schickſal Baldurs, ſeines ſommerfreundlichen Bruders, nicht gleichgültig bleiben kann. In der Erzählung Saxos (III, 41) kämpft er, zugleich mit Odin und der übrigen Götterſchaar, auf Balders Seite gegen Hother. Dem gewaltigen Schwung ſeiner Keule vermag nichts zu widerſtehen und er hätte damit den Sieg für Balder entſchieden, wenn nicht Hother, als ſchon die Seinigen wichen, den Griff der Keule abgehauen (præciso manubrio), dieſelbe dadurch unbrauchbar gemacht und ſo die Götter zur Flucht genöthigt hätte. Nach dem früher angeführten Zwergmythus (*Sn. Edd.* 131 f.) hatte Thôrs Hammer ſchon aus der Werkſtätte das Gebrechen mitgebracht, daß der Schaft zu kurz war. In der j. Edda erſcheint Thôr erſt bei Baldurs Leichenfeier, wobei er mit dem Hammer das Rieſenweib Hyrrokin bedroht und den Scheiterhaufen weiht. Angeſehene Männer auf Schiffen zu verbrennen,

geſtützt und mit Silber gedeckt iſt; hier weilt Forſeti meiſten Tags und beſchwichtigt alle Streitſachen (Grimn. 15). Dieſer Saal iſt, nach Sn. Edd. 31, die beſte Urtheilſtätte bei Göttern und Menſchen. Forſeti erſcheint hiernach als ein Gott der Dingſtätte, der Lichtglanz ſeiner Wohnung aber, welche hierin derjenigen ſeines Vaters gleicht, und zugleich ſeine Abſtammung von Baldur und Nanna, erklärt ſich damit, daß die Zeit des Lichtſieges und der Blüthe auch für Abhaltung des Gerichtes die geeignetſte war, da ſolches im Freien und nur bei obenſtehender Sonne gehegt wurde.

zeigt ſich auch anderwärts als altnordiſche Sitte[91]. Da nun Baldurs Tod in den Eintritt der heißeſten Jahreszeit fällt, ſo wird der Vollzug ſeines Begängniſſes einer jötuniſchen Feuergewalt übertragen. Die Rieſin Hyrrokin, die Feuerberauchte, wird aus Jötunheim berufen, um das Schiff mit dem Holzſtoße vom Strande zu bringen. Ihr Name wie ihr ganzes Auftreten, ihr Herritt auf dem ſchlangengezäumten Wolfe, den vier Berſerke Odins zu Boden werfen müſſen, der Stoß, den ſie dem Schiffe gibt, daß Feuer aus den Rollen fährt und alle Lande zittern[92], all Dieſes zuſammen läßt in ihr ein dem Glutrieſen Geirröd ähnliches Weſen erkennen, ſie iſt der verſengende Sommerbrand, der erderſchütternde, vulkaniſche Ungeſtüm (vgl. Lex. myth. 23). Das Schiff Hringhorni, das Ringhornige, bezeichnet die Bahn des Lichtes, den Sonnenlauf, der jetzt ſeinen Höhepunkt erreicht und mit Baldurs Tode ſeinen Stillſtand genommen hat, am Strande feſtſitzt. Der gewaltſame Stoß, womit die Rieſin es vortreibt, iſt die Wende dieſes Laufs. Die Sage meldet, wie ein Schiff mit dem Scheiterhaufen, darauf der todte Seeheld Haki gelegt iſt, brennend in das Meer hinausläuft (*Yngl. S.* c. 27),

91 Belege dafür gibt eine Abhandlung von Werlauff in den Antiqvariske Annaler IV (Kjöbh. 1827), 281 f.

92 Sn. Edd. 66: „lavnd avll skulfu.“ Das Erdbeben heißt isl. landskialfti, m. vgl. Sn. Edd. 70.

so fährt nun Hringhorni, flammend in Sommerglut, dahin, aber es trägt nur noch die Leiche seines Gottes. Thôr ist gegen Hyrrokin entrüstet, wie gegen alles Jötunenvolk, und nach dem schon erwähnten Liedesbruchstücke scheint er sie erschlagen zu haben, worüber es vielleicht noch einen besondern Mythus gab.

Sowie Thôr den übrigen Göttinnen der schönen und fruchtbaren Jahreszeit, Freyja, Idun, Sif, befreundet ist und sich ihrer thätig annimmt, so muß ihm auch der Tod Nannas, des lieblichsten Schmuckes der von ihm beschützten Erde, nahe gehen und er äußert seinen trotzigen Unmuth, indem er ihr den Zwerg Lit, der ihm vor die Füße läuft, in das Feuer nachwirft. Lit (*Litr*), die Farbe, der reiche, frische Schmelz des Frühsommers (Lex. myth. 23), muß mit hinab, wann Baldur und Nanna zu Asche werden.

Thôr ist auch nachmals am eifrigsten dabei, als die Âsen, zur Rache des Verraths an Baldur, den Loki fangen und fesseln (*Sn. Edd.* 70).

Schon die bisher beleuchteten Mythen zeigten den Schirmer der Erde in mehrfacher Anstrengung gegen das Element des Wassers. Er mußte den wachsenden Strom durchwaten und brach den Riesentöchtern, die denselben angeschwellt, das Genicke. Auf Hlêsey schlug er die wilden Weiber, die sein Schiff losge-

wunden, ihn selbst mit Eisenkeulen bedroht und Thiâlfi vertrieben hatten. Der treue Diener Thôrs gewann seinerseits dem Meeresgrunde die Insel Gotland ab. Auch in den Spielen bei Útgardsloki schien dieses Verhältniß durch, indem Thôr die See zur Ebbe trank und die graue Katze zu lüpfen bemüht war. Mit dem Meere, darin die volle Macht des Elementes gesammelt ist, trifft aber der Gott noch weiter thatkräftig zusammen, im Jahreswechsel mit dem winterlichen, beeisten, und dem sommerlichen, geöffneten, im größeren Weltkampfe mit dem erdzerstörenden, ihm selbst verderblichen. Diese dreierlei Beziehungen sind in den Sagen von Hŷmir, Aegir und der Midgardsschlange mythisch ausgedrückt.

14. Hŷmir.

Eddalied von Hŷmir (*Sæm. Edd.* 52—58):

Die Âsen wollen bei Aegir Trinkmahl halten und Thôr stellt an ihn dieses Begehren, aber dem Jötun fehlt es an einem Bierkessel. Auf Rache an den Göttern sinnend, bittet er Thôr, ihm einen Kessel zu verschaffen, worin er ihnen Allen brauen möge. Die Götter wissen keinen solchen zu erlangen, bis Tŷ dem Thôr seinen Rath gibt. Im Osten der Elivâgar, an des Himmels Ende, wohne der Jötun Hŷmir, Tŷs Vater (Stiefvater), der einen geräumigen, eine Raste tiefen Kessel habe.

Raſch fahren die Beiden von Âsgard aus den Tag entlang, bis ſie zu Hŷmirs Wohnung kommen. Thôr ſtellt die Böcke ein und geht mit Tŷ zur Halle, wo Dieſer die Großmutter findet, die ihm leidige, mit neunhundert Häuptern. Eine Andre aber geht hervor, allgolden, weißbrauig, und bringt dem Sohne kräftiges Bier. Sie hält für nöthig, die Ankömmlinge unter Keſſel zu ſetzen, weil ihr Liebhaber manchmal unfreundlich gegen Gäſte ſey. Spät erſt kommt Hŷmir vom Weidwerk heim; Eisberge ſchallen, als er in den Saal tritt, gefroren iſt des Greiſes Backenwald. Ihm wird geſagt, daß der Sohn gekommen, den ſie von weitem Weg erwartet, und mit demſelben Veor, der Freund des Menſchengeſchlechts, Beide ſitzen, ſich zu wahren, hinter der Säule. Aber die Säule zerſpringt vor des Jötuns Blicke und entzweigebrochen iſt der Balke; acht Keſſel fallen herab und ein hartgeſchmiedeter bleibt ganz. Die Gäſte gehen hervor und dem alten Jötun ahnt nichts Gutes, als er Thôr mit Blicken mißt. Er läßt drei Stiere ſieden, von denen Thôr allein vor Schlafengehen zwei verzehrt. Der graue Hŷmir findet darum nöthig, für die Mahlzeit des nächſten Abends durch Fiſchfang zu ſorgen, und Thôr iſt bereit, auf das Meer zu rudern, wenn der Jötun ihm Köder gebe. Der Rieſe heißt ihn ſolchen in

der Heerde ſuchen, worauf Thôr in den Wald eilt und einem ſchwarzen Stiere den Kopf abreißt. Er heißt den Jötun immer weiter hinausrudern, wozu Dieſer jedoch wenig Luſt hat. Hŷmir zieht an der Angel zwei Wallfiſche zugleich auf, im Hinterboot aber ködert Thôr mit dem Stierhaupte, nach welchem die den Göttern verhaßte, länderumgürtende Schlange ſchnappt. Kühn zieht Thôr die Giftglänzende zum Schiffsrand empor und trifft mit dem Hammer ihr häßliches Haupt. Felſen hallen, Klüfte heulen, die alte Erde fährt zuſammen, die Schlange ſinkt in das Meer. Auf der Rückfahrt iſt Hŷmir mißgelaunt und ſtill, dann heißt er ſeinen Gefährten die Wallfiſche heimtragen oder das Boot befeſtigen. Thôr hebt dieſes zuſammt Schöpfwaſſer und Schiffsgeräth am Vordertheil auf und trägt es nach Hŷmirs Hofe. Aber noch will der Jötun ihn nicht für einen ſtarken Mann erkennen, wenn er nicht den Kelch dort zu brechen vermöge. Thôr faßt den Kelch und ſchlägt ſitzend damit den Fels entzwei und Säulen mittendurch, doch bleibt derſelbe ganz. Da räth die ſchöne Freundin, ihn auf des Jötuns harte Hirnſchale zu ſchlagen. Ganz in Âſenkraft wirft ſich Thôr zu ſolchem Schlage, heil bleibt des Greiſes Haupt, aber der Becher iſt zerborſten. Hŷmir bedauert den Verluſt, doch ſteht noch zu erproben, ob die

Gäſte den Keſſel aus dem Saale bringen. Tŷ verſucht zweimal vergeblich ihn zu rücken. Thôr aber faßt ihn am Rande, tritt den Eſtrich des Saales durch und lüpft ſich den Keſſel auf's Haupt, an die Ferſen ſchlägen ihm die Hebringe. Nicht weit ſind ſie damit gekommen, als Thôr zurückblickt und von Oſten her aus Höhlen vielhauptiges Volk mit Hŷmir nacheilen ſieht. Er hebt ſich den Keſſel von den Schultern, ſchwingt den mordluſtigen Miölnir und erſchlägt Hŷmirs ganzes Gefolge. Auf dem weiteren Wege ſtürzt einer von Thôrs Böcken, wobei bekannter Buße dafür gedacht wird. Zuletzt aber bringt er den Keſſel, den Hŷmir hatte, zur Verſammlung der Götter, die nun jede Leinernte bei Aegir zechen werden.

In der j. Edda wird Thôrs Fiſchfang mit Hŷmir ohne alle Berührung des Abenteuers mit Keſſel und Kelch, auch ſonſt mit eigenthümlichen Zügen, erzählt. Thôr kommt ohne Geſpann und Begleitung, als ein junger Geſell, zu dem Jötun, bei dem er übernachtet. Als er in der Frühe demſelben auf die Fiſchjagd folgen will, äußert Hŷmir anfänglich ſein Bedenken, daß der Gaſt zu jung und klein ſey und es ihn im Meere draußen frieren möchte. Der Stier, dem hierauf Thôr den Kopf abreißt, wird Himinbriot genannt. Thôr rudert kräftig mit und nach ſeinem Verlangen fahren ſie über die gewöhnlichen Fiſchplätze des Rieſen

hinaus. Hŷmir hält es ſo weit außen für gefährlich wegen der Midgardsſchlange. Nachdem Thôr dieſelbe angeködert und die Angel ihr im Kiefer haftet, zuckt ſie ſo ſtark, daß er mit beiden Fäuſten auf den Schiffsrand geworfen wird. Aber in Zorn und Âſenſtärke ſperrt er ſich ſo feſt, daß er mit den Füßen das Schiff durchſtößt und ſich gegen den Grund ſtemmt; ſo zieht er die Schlange an den Bord herauf. Ein furchtbarer Anblick, wie Thôr die Augen auf die Schlange ſchärft, dieſe aber von unten ihn anſtiert und Gift bläst! Der Jötun Hŷmir wechſelt die Farbe, als er das Ungethüm ſieht und die See aus- und einſtrömt. Als eben Thôr den Hammer emporhebt, ſchneidet der Jötun das Fiſchſeil ab und die Schlange verſinkt in das Meer. Thôr wirft ihr den Hammer nach und man ſagt, ihr ſey am Grunde das Haupt abgeſchlagen worden. Die Wahrheit aber iſt, daß die Midgardsſchlange noch lebt und im Meere liegt. Sofort ſchwingt Thôr die Fauſt und trifft den Rieſen ſo an's Ohr, daß er über Bord ſtürzt und man ſeine Fußſohlen ſieht. Thôr aber watet an das Land (*Sn. Edd.* 61—63).

Zahlreiche Bruchſtücke von Skaldenliedern (geſammelt und erläutert im Lex. myth. 187 sq. 208 sqq.) betreffen gleichfalls die Ausfahrt Thôrs mit Hŷmir und das Abenteuer mit der Schlange. Sie ſtimmen mit obiger Darſtellung der j. Edda und namentlich zeigt ſich, daß bei dieſer Ûlfs Hûsdrâpa benutzt wurde, mit

der jedoch der Erzähler insoweit nicht einverstanden ist, als nach ihr Thôr der Schlange das Haupt abschlägt. Wenn nun gleich das Eddalied von Hŷmir durch die künstliche Dunkelheit der Sprache sich als eines der späteren zu erkennen gibt[93], so liegt doch hierin kein genügender Grund seinen mythischen Inhalt für verdächtig und die mit den Bruchstücken der Skaldenlieder übereinstimmende Darstellung der prosaischen Edda für die allein ächte zu erklären. Es besteht zwischen beiderlei Darstellungen im Wesentlichen kein Widerspruch, nur erscheint in der einen Hŷmir als Hauptgegenstand, die Begegnung mit der Midgardsschlange aber als Episode, in der andern verhält es sich umgekehrt. Jene nun, die des Eddaliedes, ist hier zunächst zu erörtern.

Der Jötun Hŷmir, Dämmerer[94], ist mit kenntlichen Zügen gezeichnet. Er wohnt an des Himmels Ende, im Osten der Elivâgar, der urweltlichen Eisströme; als er, vom Weidwerk heimkehrend, in den Saal tritt, schallen die Eisberge und der Bart des Greises ist gefroren; vor seinem Blicke berstet die Säule, es ist die zersprengende Gewalt des Frostes.

93 Die fremdartigen Wörter kalkr (Str. 27. 29) und api (Str. 20) kommen auch in andern Eddaliedern vor, ersteres in Aeg. 55, letzteres in Lodhfafn. 13, Grimn. 34 (wo es auch wegfallen kann), Vafn. 11 (vgl. Grimm, Lied. d. ält. Edda I, 186.)

94 Lex. isl. hûm, n. crepusculum. at hûmar, vesperascere. at hŷma, dubium hærere, qs. dormiturientem. Vgl. Edd. Havn. I, Gloss. 595. D. Myth. 305.

Hŷmir verkündet ſich als Froſt- und Eisrieſen ebenſo entſchieden, als in Geirröd, ſeinem Gegenſtücke, der Glutjötun nicht zu verkennen war. Auch der Name Dämmerer begründet ſich nun in der Lichtarmuth des hochnordiſchen Winters. Man darf nur eine Schilderung der Eiswelt an und in den arktiſchen Meeren vor ſich nehmen, um ſich in Hŷmirs Heimweſen zu verſetzen. Dort ſind Ströme von Eismaſſen, dort thürmen ſich am Strand, in den Baien, aus den im Sommer dahin abfließenden Schneewaſſern ungeheure Eisberge, die ſich, wenn ſie zu ſolcher Höhe angeſtiegen, mit furchtbarem Krachen in das ſie unterwühlende Meer ſtürzen; eben dort ſind auch die Fiſchplätze des Wallfiſchfanges und Hŷmir warnt, in der j. Edda, ſeinen Gaſt nicht umſonſt, daß es ihn da draußen frieren werde. Wenn mit der Rinderheerde des Sturmgebirgrieſen Thrym das Gewölke gemeint war, ſo ſind unter derjenigen des Eisrieſen Hŷmir die wandelnden Gletſcher zu verſtehen und der Stier Himmelbrecher (*Himinbriotr*) iſt ſolch ein hochgezackter Eisblock. Daß dieſer Stier ein ſchwarzer (*alsvartr*) genannt wird, ſteht nicht entgegen, denn das ſchwimmende Eis erſcheint dunkelfarbig[95].

95 Man vgl. hieher überhaupt den Aufſatz: „Ueber die Eismaſſen in den nördlichen Meeren.“ Ausland, 1835, Nr. 68, 69, und dann beſonders die Stelle: „ſo lang es (jenes Treibeis) ſchwimmt, erſcheint es faſt ſchwarz.“

Von Hŷmir muß Thôr den Braukeſſel holen, wenn die Götter ſollen bei Aegir zu Gaſte ſeyn. Aegir iſt das Meer, beſonders in Beziehung auf Schiffahrt. Von Natur jötuniſch, kann er doch mit den Âſen in Gaſtfreundſchaft kommen, in derjenigen Jahreszeit, in welcher auch er ſich zahm und umgänglich anläßt. Er iſt bei ihnen in Âsgard zu Gaſte geweſen und, durch ihre Bewirthung kirre gemacht, hat er ſie über drei Monate zu ſich eingeladen (*Sn. Edd.* 79. 129). Wahrzeichen dieſer Gaſtfreundſchaft iſt der Braukeſſel, das Vermiſſen und die Beiſchaffung deſſelben iſt bildlicher Ausdruck der bald unwirthlichen, bald wirthlichen Beſchaffenheit des Wellenreichs. Auch der Art des Elementes entſpricht es, ein Trankgefäß zum Sinnbilde jenes Gaſtverkehrs zu nehmen; Aegirs Braukeſſel iſt die geöffnete See und die Meilentiefe deſſelben bezeichnet den Abgrund des Meeres. Solang aber Buchten und Sunde zugefroren ſind und ſich das Treibeis vom hohen Norden herabſchiebt, iſt der große Keſſel in des winterlichen Hŷmirs Verſchluſſe. Daraus muß der Freund des Menſchengeſchlechts, der ſommerkräftige Thôr, als werdender Sommer in Jünglingsgeſtalt (*Sn. Edd.* 61) ausziehend, ihn löſen. Dieß gelingt erſt, nachdem Thôr mit Âſenſtärke den Kelch des Jötuns an deſſen hartem Schädel zerſchlagen hat, nachdem der feſte Eiskryſtall gebrochen und zerſchellt iſt. Aus neueren Reiſeberichten iſt bekannt, daß die

Bewohner des äuſſerſten Nordens, wie ſie ihre Hütten aus Schnee erbauen, ſo auch Becher und andres Geräth aus Eiſe fertigen; ein ſolcher Eisbecher iſt Hŷmirs Kelch, deſſen Zerſchlagung den Bruch des Eiſes überhaupt vorſtellt. Doch mit dem Bruche des Eiſes iſt Aegirs Gebiet noch nicht beruhigt und wirthbar gemacht, vielmehr tobt gerade dann die See am ungeſtümſten. Darum muß mit der Erlangung des Keſſels die Bändigung der Midgardsſchlange verbunden ſeyn. In dieſer iſt, wie weiterhin ſich beſtätigen wird, der ganze Zorn des Meeres, die zurückgedrängte, aber ſtets feindſelig und zerſtörungsgierig anſtrebende Urkraft des Elementes verbildlicht, während Aegir das in der geordneten Welt, wenn auch nothdürftig und unwillig, gebundene Flutenreich darſtellt. Die Midgardsſchlange hat dem gemäß ihren Aufenthalt weit auſſen im Ocean, dem Aegir dagegen wird eine Inſel des Binnenmeers zur Wohnſtätte angewieſen (*Sn. Edd.* 79). Thôr fährt nach jener aus, er ködert ſie mit dem abgeriſſenen Stierhaupte, nach dem ſie gierig ſchnappt, das Meer verzehrt ja die ſchwimmenden Eistrümmer, wie der eisſchmelzende Donnergott ſelbſt am Abend zuvor zwei ſolche Rinder Hŷmirs aufgezehrt hat; der Schlange verſetzt er nun den gewaltigen Hammerſchlag, von dem ſie in die Tiefe ſinkt. Nachdem er ſo dieſelbe geſchreckt und den Keſſel erworben, iſt es den Göttern fortan möglich, bei Aegir

Trinkmahl zu halten, doch feiern ſie dieſes erſt zur Zeit der Leinernte, im Spätſommer (vgl. *Grîmn.* 45), wann die dauerndſte Meeresſtille herrſcht.

Dieß der Hauptbeſtand der Sage. Abgeſehen von einzelnen Zügen der Ausführung, iſt noch die mythiſche Bedeutung Týs und ſeiner Verwandtſchaft im Eddaliede zu entziffern. Týr (*Týr*), den die j. Edda einen Sohn Odins nennt (*Sn. Edd.* 105), iſt vorzugsweiſe der Kühne unter den Âſen, er allein wagt es, den Wolf Fenrir zu füttern und die Hand in deſſen Rachen zu ſtecken (ebd. 33. 35), welches eben Ausdruck der äuſſerſten Kühnheit iſt, da für verloren gilt, was in des Wolfes Rachen geräth[96]. Sein Name kann, in rein nordiſcher Ableitung: Rüſter, Waffner bedeuten[97]; paſſend für die Perſonifikation des kecken Entſchluſſes. Auf Týs Rath unternimmt Thôr die gefahrvolle Fahrt zu Hýmir, er folgt der Eingebung des verwegenſten Muthes. Der Beſuch der Eismeere mußte ſelbſt dem unerſchrockenen Sinne der nordiſchen Seefahrer für das Gewagteſte gelten. Schwieriger erklärt ſich Týs Verwandtſchaft in Jötunheim. Iſt er Odins Sohn, ſo kann Hýmir nur ſein Stiefvater ſeyn. Die leidige Großmutter mit neunhundert Köpfen

96 J. Grimm, Reinh. Fuchs, XXXVI.

97 Lex. isl. at týa, instruere, armare; týa-hûs, armamentarium. Das r gehört nicht zur Wurzel, es fällt in der Biegung weg.

ist jötunischer Art[98], somit zur Mutter Hýmirs geeignet, etwa die vielquellige Ergießung der Schneewasserbäche, die, im Sommer niederströmend, das Strandeis erzeugen. Týs Mutter dagegen befindet sich bei Hýmir als Kebsweib (*frilla, Hým.* 29), ihm abhold, denn sie räth zu seinem Schaden. Soferne sie golden, weißbrauig (wie Baldur) geschildert wird, liegt es nahe, in ihr irgend ein sommerliches, jetzt vom Frost- und Dämmerriesen festgehaltens Lichtwesen zu vermuthen (vgl. Lex. myth. 182*), allein die physische Deutung findet keinen Anhalt in Demjenigen, was sonst von Týr bekannt ist. Hat man daher auch hierin die nichtphysische fortzusetzen, so kann die Verwandtschaft Týs im äussersten Jötunheim den Sinn haben: daß der Kühne im Lande der Schrecken und Fährlichkeiten heimisch sey. Dann erscheint die lichte Mutter, die dem ankommenden Sohne den Trank der Stärke bringt, als die edle, strebsame Heldennatur, die den kühnen Muth gebar, ihn zum Hause der Gefahren hinzieht, in demselben vertraut macht und kräftigt.

15. Aegir.

Das Eddalied von Aegirs Trinkmahl (*Aegis-drecka, Sæm. Edd.* 59—68) stellt nun in Gesprächsform dar,

98 Auch Str. 54 sieht Thór eine vielhauptige Schaar mit Hýmir daherfahren. — Der gleichfalls von Thór erschlagene Thrivaldi scheint neun Häupter gehabt zu haben, Sn. Edd. 102. 103 ob. Vgl. Skirn. 31.

wie nach Erwerbung des Keſſels Âſen und Âlfe bei dem Meeresgotte zu Gaſte ſind, die Freude dieſes Gaſtgebots aber durch Lokis Schmähungen und Zankworte (wovon das Lied auch *Loka-glepsa* und *Lokasenna* benannt iſt) getrübt wird[99]. Für den Mythus von Thôr iſt Folgendes auszuheben:

Loki kommt vor Aegirs Halle und fragt Eldir, deſſen Diener, was die Götterſöhne da innen für Trinkgeſpräche führen? Eldir antwortet: ſie ſprechen von ihren Waffen und ihrem Kampfruhme; ſoviel Âſen und Âlfe drinne ſeyen, ſpreche doch Keiner als Lokis Freund. Dennoch geht Loki hinein, um das Gelag zu ſehen, den Göttern Störung zu bringen und ihnen den Meet mit Unheil zu miſchen. Als die Verſammelten ihn erkennen, verſtummen ſie alle. Doch wird er zum Mahle zugelaſſen, auf Geheiß Odins, den er an die einſt geſchloſſene Blutbrüderſchaft erinnert. Bîdar muß ihm den Becher reichen. Sogleich aber geräth Loki in Wortwechſel mit Göttern und Göttinnen. Bragi, der ihm den Sitz verwehren wollte, Idun, Geſion, Odin ſelbſt und ſeine Gemahlin Frigg, Freyja, Niörd, Tŷ, Frey und deſſen Diener Beyggvir, Heimdall, Skadi, Sif und Beyla, Beyggvirs Gattin, werden nach

[99] In den alten Handſchr. folgt Aeg. dr. unmittelbar auf Hym. qv., Finn Magn., d. a. Edda II, 283, 3.

einander von dem Trunkenen verhöhnt und ſchmählicher Dinge bezichtet. Frigg äuſſert: hätte ſie hier in Aegirs Hallen einen Baldur gleichen Sohn, ſo würde Loki nicht ungeſtraft bleiben. Dieſer rühmt ſich hierauf als Urheber von Baldurs Verſchwinden. Sif muß von ihm hören, daß ſie ihrem Gemahl ungetreu und Loki ſelbſt der Begünſtigte geweſen ſey. Da zittern alle Berge, Thôr kommt herangefahren und droht den Läſterer mit dem zerſchmetternden Hammer zum Schweigen zu bringen. Aber auch ihn mahnt Loki an den künftigen verderblichen Kampf mit dem Wolfe und als Thôr ihn oſtwärts empor zu werfen droht, daß er nicht mehr geſehen werde, ſpottet er der Oſtfahrten Thôrs, auf denen Dieſer ſich in den Handſchuhdäumling verkrochen und Skrŷmirs Riemen nicht zu löſen vermocht habe. Erſt auf die vierte Bedrohung mit dem Hammer ſpricht Loki: „Ich ſang vor Âſen, ſang vor Âſenſöhnen, wozu der Sinn mich reizte, aber vor dir allein werd' ich hinausgehn, denn ich weiß, daß du zuſchlägſt.“ Er ſchließt mit einer Verwünſchung über Aegir, der das Bier zum Gelage bereitet.

Die proſaiſche Einleitung zu dieſem Eddaliede [100] und die Erzählungen der j. Edda (*Sn. Edd.* 79. 129)

100 Bei dieſer Einleitung iſt ohne Zweifel eine vom Inhalt des Liedes verſchiedene Darſtellung des Mythus benutzt. Die

geben noch weitere Züge zu dem Mythus von Aegirs Gaſtgebot. Sowie Odin, als die Âſen Aegir bewirtheten, am Abend blanke Schwerter in den Saal hatte bringen laſſen, bei deren Glanze man keines andern Lichtes benöthigt war, ſo läßt nun Aegir lichtes Gold auf den Eſtrich ſeiner Halle tragen, wovon dieſelbe, wie durch Feuer, erleuchtet wird, daher das Gold in der Dichterſprache Aegirs Feuer, Aegirs Licht ꝛc. heißt; Bier und andrer Bedarf ſchafft ſich ſelbſt herbei, auch iſt dort eine große Friedſtätte. Thôr befindet ſich beim Beginn des Mahles auf der Oſtfahrt, Trölle zu ſchlagen.

Die Bedeutung des Gaſtverkehrs der Âſen mit Aegir iſt bereits angegeben. Unter den bei ihm Verſammelten ſind beſonders auch ſämmtliche Götter des Vanenſtammes und die letzterem befreundeten Lichtâlfe, denn ſoll das Meer beſänftigt ſeyn, ſo müſſen die milden Luftgeiſter walten. Freys Diener Beiggvir, Bieger, den Loki als den kleinen, wedelnden, feigen verſpottet, und deſſen Gattin Beyla, Biegung, ſind Sommerlüfte, die nur leicht und ſchmeichelnd Gezweig und Halme biegen. Baldur iſt ſchon aus dem Kreiſe der Âſen verſchwunden, das Gelage findet, wie im

Erzählung, wie Fimafeng von Loki erſchlagen und Letzterer dann von den Âſen verfolgt wird, paßt nicht zum Anfange des Liedes, woſelbſt Loki, ohne irgend einen Bezug auf jenen Vorgang, neu hinzukommt.

vorigen Mythus beſagt iſt, erſt im ſpäteren Theile des Sommers, nach der Sonnenwende, ſtatt. Wie der Saal des kriegeriſchen Odins von Schwertern erleuchtet war, ſo iſt es Aegirs Halle von blankem Golde, das auf den Eſtrich getragen worden. Im Grunde des Meeres ſind all die Schätze gehäuft, welche die gierige Flut verſchlungen hat. Rân, Raub, Aegirs Gemahlin, beſitzt ein Netz, womit ſie ihre Beute hinabzieht (*Sn. Edd.* 129). Nach der Saga von Fridthiof zertheilt dieſer Held, als der ſtürmiſche Aegir ihm und ſeinen Schiffsgenoſſen Verderben droht, einen Goldring, denn Gold ſoll man an den Gäſten ſehen, die in Râns Säle zur Herberge kommen (*Fornald.* S. II, 78. 494). Im Leuchten des windſtillen Meeres mochte man den Glanz des verſunkenen Goldes ſpielen ſehn. Aegirs Diener Elbir, Feurer, iſt es wohl, der für ſolche Beleuchtung zu ſorgen hat[101]. Daß bei Aegirs Mahle das Bier ſich ſelbſt herbeiſchafft, damit iſt die flutende Bewegung des Meeres bezeichnet (vgl. Edd. Havn. I, 149. not. 3), gemäß obiger Erklärung des Braukeſſels.

Hat nun aber der Jötun Aegir, nach dem vorhergehenden Mythus, von Anfang an nur übelwillig ſich zur Bewirthung der Götter verſtanden, ſo iſt

101 Vgl. im Räthſelliede der Hery. S., Fornald. S. I, 478: Eldis brûdhir. Lex. myth. 59.

auch der Friede ſeines Mahles ein unſicherer. Sie befinden ſich hier in einem ihnen unheimiſchen Gebiete, wo Loki mit ſeinen boshafteſten Schmähungen Zugang hat. Schon iſt Baldur ſeiner verderblichen Anſtiftung, der er ſich rühmt, unterlegen, ſeine Frechheit wächst und er zweifelt nicht, eine Feſtlichkeit ſtören zu können, die zum voraus wenig Gewähr ihres Beſtandes hat. In derſelben Zeit, da die Götter ſich mit Aegir vertragen, hat ja ſchon die Abnahme des Lichtes begonnen, die in Loki vertreten iſt. Auch ſchien es bereits, als ſollten die Sommerweſen der Hülfe Thôrs, ihres getreuen Schirmers, entbehren. Aber noch iſt er des Hammers gewaltig und auch dießmal im Augenblicke der Noth unverſehens gegenwärtig. Wie er durch Beiſchaffung des Keſſels die Halle Aegirs wirthbar gemacht, ſo weiß er auch den bedrohten Frieden des Mahles noch kräftig zu behaupten.

16. Midgardsſchlange.

Die Weiſſagung der Vala verkündet in der Schilderung des Weltendes (*Vsp.* 50. 56. 57. Lex. myth. 359):

> Midgardsſchlange ſchwellt die Wogen; Thôr ſchreitet zum Kampfe mit ihr, zornmüthig erſchlägt er ſie; alle Männer werden die Heimathſtätten räumen; kaum neun Schritte kommt er von ihr. Die Erde ſinkt in's Meer.

Die j. Edda (71—73) ſagt umſchreibend: dann tobe das Meer an die Lande, weil die Midgardsſchlange in Jötunzorn ſich wende[102] und an das Land hinaufſtrebe; ſie blaſe ſoviel Gift, daß ſie Luft und Waſſer all beſprenge; Thôr geb' ihr den Tod und ſchreite neun Schritte von da hinweg; dann fall' er todt zur Erde von dem Gifte, das ſie auf ihn geblaſen.

102 „ſîrir thvî at thâ snýr Midhgardhzormr í jötunmôdh." Dieß iſt aus Vsp. 50 entnommen, wo es heißt: „snýr Jörmungandr í jötunmôdhi." Auch in Sn. Edd. 52 erſcheint Jörmungandr identiſch mit der Midgardsſchlange: „Jörmungandr, that er Midhgardhsormr." Ebenſo bei dem Skalden Bragi, Sn. Edd. 101 (Lex. myth. 209). Hiemit übereinſtimmend wird Jörmungandr unter den Schlangennamen aufgeführt, Sn. Edd. 180, während gandr unter den Benennungen des Wolfes, ebd. 178 f. 222, nicht vorkommt. Dagegen iſt nach Raſk und Afzelius, in den Regiſtern zu Sn. Edd. 578 und Saem. Edd. 283, unter Jörmungandr der Wolf Fenrir gemeint. Für dieſe Anſicht zeugt nicht bloß die einzige Stelle der Eddalieder, welche jenen Namen gibt, die angeführte Str. 50 der Vsp. (Saem. Edd. 8, auch Sn. Edd. 74), nach ihrem vollſtändigen Zuſammenhange: „Jörmungand wendet ſich (snýr) in Jötunzorne; die Schlange (ormr) drängt die Wogen, aber der Adler ſchreit." Auch ſonſt wird gandr gleichbedeutend mit úlfr, vargr gebraucht. (Vgl. Hrafn. 10: „gavndom ridho," mit Hyndl. 5, Sn. Edd. 66 und Saem. Edd. 146, ſ. auch Landn. 486, Edd. Havn. I, Gl. 511, Lex. isl. I, 268.) Jörmungandr iſt: lupus maximus (ſ. über iörmun D. Gramm. II, 448 f.). — Wenn nach Vsp. 56 und Aeg. 58 Thôr gegen den Wolf zu kämpfen geht, ſo iſt Dieß ebenſo zu nehmen, wie wenn nach Grimn. 23 die Einherien zum Kampfe mit dem Wolf ausziehen; durch den Wolf Fenrir, das furchtbarſte der götterfeindlichen Ungeheuer, das zuletzt den Áſenvater Odin ſelbſt verſchlingt, wird der große Endeskampf überhaupt bezeichnet.

Im Eddaliede von Hŷmir (Str. 22) heißt Thôr: der die Geſchlechter ſchirmt, der Schlange Alleintödter.

Die Erde geht nach nordiſchem Glauben im Waſſer unter, während der Himmel vom Feuer zerſtört wird. Solche verderbendrohende und zuletzt wirklich vertilgende Gewalt des Waſſers iſt die Midgardsſchlange. Sie iſt darum eine der furchtbaren Zeugungen Lokis, des Endigers, mit Ângrboda, der Angſtbotin. Bekannt mit den unheilkündenden Weiſſagungen, warf Odin ſie in die tiefe See, von der die Erde umgeben iſt, und die Schlange wuchs ſo ſehr, daß ſie mitten im Meer um alle Lande liegt und ſich in den Schwanz beißt (*Sn. Edd.* 32. *Hým.* 22). Daher auch ihr Name Midgardsſchlange (*Midhgardhzormr*), denn Midgard iſt eben die bewohnte Erde, die, ihre künftige Beute, von ihr umgürtet wird. Das Bild iſt von der rieſenhaften Seeſchlange hergenommen, die man da und dort im Meere geſehen haben will, der man aber noch niemals habhaft geworden iſt. So lange die Welt ihren Gang hat, liegt die Midgardsſchlange, wie im Mythus von Hŷmir, weit außen in der Tiefe des Oceans und ihre Bewegung iſt nur aus der Ferne in der ſtürmiſchen Brandung des Meeres erkennbar, wann aber einſt der Endestag hereinbricht, dann ſchwellt ſie mächtiger die Wogen und ſtrebt ungeſtüm an das Land herauf.

Thôr, der Sohn Jörds, der Schutzgott Midgards und ſeiner Bewohner, iſt der geborene Gegner jenes Ungeheuers, das der Erde Verderben droht. Bei Útgardsloki und auf dem Fiſchfange mit Hŷmir verſucht Thôr ſich an der Schlange; es ſind kecke Vorſpiele des künftigen, für Beide verderblichen Kampfes[105]. Bei dieſem letzten Kampfe werden die Menſchen von ihrer Heimathſtätte verdrängt und als Thôr, beſchäumt vom Gifte der Schlange, niederfällt, da ſinkt die Erde in das Meer. Doch iſt auch die Schlange tödlich getroffen und ſo kann zum andernmal eine friſchgrüne Erde aus dem Meer aufſteigen; die Strömungen fallen und der Aar fliegt überhin, der auf dem Gebirge Fiſche fängt (*Vsp.* 59).

Die kurzabgebrochenen Zukunftſprüche der Vala von der Wiedergeburt der Welt laſſen auch über das Schickſal der Götter manigfachen Zweifel übrig. In Beziehung auf den Mythus von Thôr iſt nur anderwärts, im Eddaliede von Vafthrûdnir (Str. 51. *Sæm. Edd.* 37. *Sn. Edd.* 76), geſagt, daß Môdi und Magni den Miölnir haben und dem Kampf ein Ende machen werden. Im Untergange der alten Erde ward die ihr beigegebene Gotteskraft entbunden,

105 Darum kann auch die Midgardsſchlange auf der Ausfahrt mit Hymir nicht von Thôr erſchlagen ſeyn (vgl. Sn. Edd. 63); ſie wird nur von ihm geſchreckt und bleibt für die letzte Zeit aufgeſpart.

aber auch die neuaufgetauchte bedarf einer ſolchen zu ihrem Frieden und Gedeihen; in Thôrs Söhnen vererben und verjüngen ſich die Eigenſchaften des Vaters, Âſenmuth und Âſenſtärke, die in Jenen herausgeſtellt waren, mit dem Hammer, dem Werkzeug und Sinnbilde ſeiner ſchützenden und ſegnenden Wirkſamkeit, geht auch dieſe in das neue Weltleben über.

So durchmißt Thôr im Kampfe mit den Elementen ſeine Götterbahn, bis er zuletzt, ein fallender Stern, im Unendlichen wieder verſchwindet. Iſt aber die Sagendichtung eines Volkes zu allſeitiger Ausbildung durchgedrungen, ſo umſchließt ſie mit den göttlichen Dingen auch die menſchlichen und an die Götterſage reiht ſich eine ihr nach Geiſt und Form entſprechende Heldenſage. Die Helden ſind Träger der Vorſtellungen, die das Volk, welches ſie feiert, ſich von der Beſtimmung und dem Schickſal der Menſchheit gebildet hat; in ihren Charakteren, Thaten und Geſchicken beleben ſich die bei ihm herrſchenden Gedanken über das Edle und Tüchtige in der menſchlichen Natur und deſſen Gegenſätze, über die Höhen, die ſie ankämpfend erſtreben ſoll, und die Schranken, die ihrem Uebermuthe geſetzt ſind. Die Sage von den Göttern, den Schöpfern, Erhaltern und Lenkern des Weltalls, wird zwar in dieſem auch dem

Menſchen ſeine Stellung anweiſen und deſſen Geſchichte in den Grundzügen vorzeichnen. In dieſem großen Verbande jedoch kann ſeine Erſcheinung nur eine ſehr untergeordnete ſeyn. Darum ſucht er ſich ein eigenes Feld, wo er ſeine Neigungen und Leidenſchaften, ſeine Beſtrebungen und Kämpfe, ſein Lieb und Leid, ſeinen Glanz und ſeinen Untergang in vollſtändiger Darſtellung ausbreiten kann, wo er ſelbſt in den Vordergrund tritt, wenn auch abhängig von den waltenden Göttern und eben Das vollziehend und erlebend, wozu er von ihnen berufen iſt. Dieſes irdiſche Gebiet der poetiſchen Weltanſchauung, dieſe kleine, doch näherliegende Welt in der großen, unabſehbaren, iſt die Heldenſage.

Im nordiſchen Göttermythus wird die Schöpfung des Menſchen erzählt, ſein Erdenſchickſal angedeutet, ſein künftiger Antheil an den Freuden und dem Kampfe der Götter verkündet. Um die gleiche Achſe bewegen ſich nun auch größere und kleinere Kreiſe der Heldenſage, in denen jene Vorbeſtimmungen erfüllt, die einſtigen, höheren Geſchicke vorbereitet werden. Die Götter ſteigen ſelbſt hernieder oder ſenden ihre Boten und greifen, je nach ihren Eigenſchaften und Zwecken, anregend oder hemmend, hülfreich oder feindſelig, in das menſchliche Treiben ein. Daß zumeiſt Odin, der Erwecker alles Geiſtes und des kriegeriſchen insbeſondre, der Einherien künftiger Führer zum

Weltkampf, in den Geſchichten der Kriegshelden thätig ſey, läßt ſich zum voraus erwarten; er ſteht am Anfang und Ende ihrer Sagen. Aber auch Thôr hat ſeinen Antheil an der Heldenſage. Der eigenſte Schirmer der Erde und ihrer Bewohner kann den irdiſchen und menſchlichen Begebniſſen nicht fremd ſeyn. Seine Gemeinſchaft mit den Menſchen iſt in der Götterſage durch die Aufnahme Thiâlfis in ſein Geleit und ſeine Kampfgenoſſenſchaft angezeigt und daſſelbe Verhältniß iſt nun auch, von andrem Standpunkt aus, in der Heldenſage aufweisbar. Wenn er gleich in dieſer, worin der kriegeriſche Geiſt im eigentlichen Sinne vorherrſcht, viel ſeltener auftritt, als Odin, ſo geſchieht es doch eben genug, um die bedeutendſten Beziehungen, in welchen jene beiderlei Gebiete der Sagendichtung ſich berühren können, auch ſeinerſeits zur Erſcheinung zu bringen. Als ein reines Verhältniß beider kann es nicht betrachtet werden, wenn im Verlaufe der Zeit Götter und Göttergeſchichten mehr oder weniger in menſchliche Helden und Thaten ſich umgewandelt haben, wenn z. B. bei Saxo und vielleicht ſchon in den ihm vorgelegenen Ueberlieferungen Balder und Hother als irdiſche Heerkönige ſich bekriegen, Odin und Thôr aber nebſt anderen Göttern, als ſolche, an dem Kampfe Theil nehmen. Mögen auch derartige Umwandlungen, wenn ein neuer Geiſt in ſie eingeht, zu eigenthümlichem Leben erwachſen können, ſo ſind

ſie doch immer eine Mißkennung und Trübung des urſprünglichen Mythengehaltes und rechtfertigen keineswegs die Anſicht, als wäre in dieſer menſchlichen Geſtaltung der Götterfabel das natürliche Entſtehen der Heldenſage überhaupt zu ſuchen. Wo Götter- und Heldenwelt, ſich gegenſeitig ergänzend und erklärend, zuſammenbeſtehen, da iſt offenbar auch der vollere und geſundere Zuſtand der Sagenpoeſie. Vermöge dieſes harmoniſchen Zuſammenſeyns werden die höheren Weſen, wo ſie in die Heldenſage einſchreiten, in dem gleichen Charakter und denſelben Ideen handeln, die in den Göttermythen begründet ſind. Eine ſolche Uebereinſtimmung wird ſich, bezüglich auf Thôr, an der Sage von Starkad nachweiſen laſſen, die auch in andrer Hinſicht einen merkwürdigen Uebergang bildet; der Gott wirkt auf das Schickſal dieſes Sagenhelden ebenſo charakteriſtiſch ein, wie er, nach früher angeführten Beiſpielen, manchmal noch in hiſtoriſcher Zeit ſeinem in der Götterſage ausgeprägten Weſen entſprechend den Menſchen erſchien. Zum vollkommenſten Einklange jedoch verbinden ſich beiderlei Sagengebiete, wenn dieſelbe ſinnbildliche Geſtaltung, die in der Götterwelt waltet, ſich auch der menſchlichen Dinge bemächtigt, und in dieſem Verhältniſſe zu den Göttermythen von Thôr werden ſich die ſchließlich folgenden Sagen von Hâlfdan bewähren, deſſen Heldenthum ſelbſt, wie dasjenige des Gottes, ein durchaus bildliches iſt.

17. Starkad.

Veturlidi, ein heidnischer Skalde vom Schlusse des zehnten Jahrhunderts, nennt in dem erhaltenen Bruchstück eines seiner Lieder (*Sn. Edd.* 103) mehrere von Thôr bezwungene Jötunwesen. Er spricht darin zu Thôr: „Starkad stürztest du (*steypdhir Starkadhi*)!" Ausführlicher gedenkt dieser That die Saga von Hervör im Eingang (*Fornald. S.* I, 412 f. vgl. 513 f.):

Ein Mann mit Namen Arngrim, Riese und Bergbewohner (*risi ok bergbûi*), holte sich aus Ymirs Lande (*Ymislandi*) dessen Tochter Âma. Sohn dieser Ehe war Hergrim, genannt Halbtröll; er war bald bei Bergriesen (*bergrisum*), bald bei Menschen, Stärke besaß er gleich Jötunen, war sehr zauberkundig und ein großer Berserk. Er nahm aus Jötunheim Ögn Âlfasprengi und hatte von ihr einen Sohn Grim. An den Oel- oder Âlafällen (*vidh Oelfossu*, a. *Álufossa*) wohnte Starkad, geheißen Âlajunge (*Starkadhr Áludrengr*), Abkömmling von Thursen, auch ihnen gleich an Stärke und Art; sein Vater hieß Störkvid. Ögn Âlfasprengi war Starkads Verlobte, aber Hergrim raubte sie ihm, als Starkad nördlich über Elivogar gezogen war. Nach seiner Rückkunft forderte er Hergrim zum Holmgang um die Frau. Sie kämpften am obersten

Falle[104]. Starkad hatte acht Hände und schlug mit vier Schwertern auf einmal; ihm ward der Sieg und Hergrim fiel. Ögn sah ihrem Zweikampfe zu und als Hergrim gefallen war, durchstach sie sich mit einem Schwert und wollte nicht mit Starkad vermählt seyn. Starkad nahm nun alles bewegliche Gut (*fé*) Hergrims an sich und behielt zugleich dessen Sohn Grim, der bei ihm groß und stark heranwuchs. Eines Herbstes war großes Disenopfer angerichtet bei König Âlf, dem König über Âlfheim (*Álfheimar*); so hieß damals das Land zwischen Gautelf und Raumelf. Âlfhild, des Königs Tochter, gieng zum Opfer; sie war schön, wie kein andres Weib, und das ganze Volk in Âlfheim war schmucker, als jedes andre derselben Zeit. In der Nacht aber, als Âlfhild die Heiligthümer bestrich, nahm Starkad Âludreng sie hinweg und mit sich heim. König Âlf rief da zu Thôr, daß nach Âlfhild gesucht werde; nachmals aber erschlug Thôr den Starkad und ließ Âlfhild zu ihrem Vater ziehen mit Grim, Hergrims Sohne. Als dieser zwölf Winter alt war, zog er auf Heerfahrt und ward der größte Kriegsmann. Er freite Bauggerd, Âlfhilds und Starkads Tochter, nahm seine Wohnstätte auf der Insel Bôlm bei

104 „vidh enn efsta foss at Rydhi."

Hâlogaland und ward nachmals Eygrim Bôlm genannt.

Auch die Saga von Gautrek (*Fornald. S.* III, 15) erzählt: daß Starkad Âlubreng, ein sehr kundiger Jötun mit acht Händen, aus Âlfheim Âlfhild, die Tochter des Königs Âlf, geraubt, Dieser aber um ihre Wiederkunft zu Thôr gerufen, hierauf Thôr den Jötun erschlagen und Âlfhild zu ihrem Vater heimgebracht habe. Sie hat hier von Starkad einen Sohn, Stôrvirk.

Sollen diese Ueberlieferungen vom Jötun Starkad, wenn nicht in jeder Einzelheit, doch in den Grundzügen aufgehellt werden, so stellt sich vor Allem anschaulich und eigenthümlich heraus, daß Starkad an Wasserfällen wohnt und kämpft; derselbe Strom, Oel oder Âla, nach dem diese Fälle benannt sind[105], gibt auch dem Jötun den Beinamen Âlubreng, Âlas Junge. Zugleich fällt auf, daß mit dem Namen *Starkadhr* die Form *Störkudhr* wechselt (*Fornald. S.* I, 381. 383—385. III, 17); *udhr* ist Wallung, Welle (*at ydha*, æstuare), daher Name einer der Töchter Aegirs (*Sn. Edd.* 185), und steht auch unter den Benennungen der Ströme (*Sn. Edd.* 218ª. vgl. 217ᵇ), *Störk-udhr* also Starkwelle, und diese Zusammensetzung bestätigt sich durch den ganz ähnlich gebildeten

105 Lex. myth. 648; „ad Alufossas (cataractem Norvegiæ)."

Namen des Vaters *Störk-vidhr*, Starkwald. Beachtet man noch, daß der Skalde für die Bezwingung Starkads durch Thôr ein Zeitwort (*steypa*) gebraucht, das einen jähen Sturz ausdrückt (vgl. *steypir*, m. præcipitium), daß nach einer späteren Stelle der Gautreksſaga (*Fornald. S.* III, 37) Hlôrridi den Jötun vor einem Fels (*fyrir hamar nordhan*) bezwang und daß die acht Rieſenhände an ſo viele Stromarme gemahnen, ſo erſcheint Störkud ſelbſt als der gewaltige Fall der Âla. Von ihr trägt er den Beinamen, während der Name ſeines Vaters den Urwald dunkeln läßt, aus dem Störkud hervorkommt. Thôr, der Bekämpfer der Jötune, ſchleudert ihn vom ſchroffen Fels herab; rücklings, mit geſpreizten acht Händen, ſtürzt der brüllende Waſſerrieſe nieder und noch jeden Augenblick ſieht man ihn im grauenvollen Sturze begriffen. Auch in Geirröds Töchtern Giâlp und Greip hat Thôr wilde Gebirgſtröme bewältigt und bedeutſam nach beiden Seiten verbindet Veturlidi die zwei Mythen im gleichen Stabreim: „Starkad ſtürzteſt du, ſtandeſt über der todten Giâlp (*Sn. Edd.* 103)!“

Von der Hauptgruppe aus verbreitet ſich weiteres Licht. Dreifach erlautet der Name Grim in dem rieſenhaften Stamme, mit dem Störkud zuſammentrifft; Grims Vater iſt Hergrim, der Sohn Arngrims. Nun iſt aber Grim oder in Zuſammen-

ſetzung Foſſegrim, noch in heutiger Volksſage, ein Dämon norwegiſcher Waſſerfälle (Lex. myth. 679. *Faye*, 57). Störkuds ſiegreicher Kampf mit Hergrim[106] ergibt ſich damit als die brauſende Begegnung zweier Bergſtröme; der mächtigere von beiden, der achthändige Jötun, wird des andern Meiſter. Ihr Streit erhob ſich am oberſten Falle um Störkuds Braut, Ögn Âlfaſprengi aus Jötunheim, in der voraus ein gleichartiges Weſen zu vermuthen iſt. Ögn, Spreu, Âlfaſprengi, Sprenge der Âlfe, Zerſtäubung oder Sprengregen der Lichtgeiſter[107], iſt ein ſchimmernder, jungfräulicher Staubbach, der auch aus Jötunheim, dem Gebirge, kommt und um den die beiden Stromrieſen, zwiſchen denen er niederſprüht, ſich zu reißen ſcheinen. Hergrim hat Ögn

106 In Fornald. S. haben dieſe Namen langen Vokal: Grimr, larvatus; einfacher ſcheint: Grimr, savus (gewöhnlich: grimmr), altſächſ. und angelſ. grim. Hergrimr, der Heergrimme, Verheerende; oder ſtatt Hiörgrimr, der Schwertgrimme, wie auch Störkud Schwerter (blinkenden Wellenſchlag) führt? Vgl. D. Gramm. II, 460 f. 561. — Die beiden „Grimar“ mit den ebenſo benannten Trinkhörnern (Foram. S. III, 138—140, vgl. 190—192) laſſen ſich gleichfalls auf das mythiſche Stromgeſchlecht zurückführen.

107 Landn. 257: „Thórer Thussaspreingr (gigantum disruptor).“ Sn. Edd. 102: „Á haussprengi Hrúngnis,“ auf den Schädelbruch, Schädelſprenger Hrúngnirs, Thór. — Lex. isl. at sprengia, dirumpere; sprengr, m. ruptura, diruptio. Ihre, Gloss. II, 754: sprenga, conspergere; sprenga, disrumpere. — Oder etwa urſprünglich: Âlfaspraeni? Lex. isl. at spraena, scaturire; spraena, f. rivulus.

geraubt, als Störkud nördlich über Elivogar gezogen war, als der Stromlauf im Winterfroſt ausblieb; Elivâgar, die mythiſchen Eisſtröme, über die Örvandil von Thôr getragen wird, bedeuten die ſtrengſte Winterkälte. Bei ſeiner Rückkehr im Frühjahr, wann die Bergſtröme im Eisbruch überſchwellen, ſtürmt Störkud mit acht Händen und vier Schwertern gegen den Nebenbuhler an. Ögn ſieht dem furchtbaren Kampfe zu und als Hergrim weggerafft iſt, ſinkt ſie mit hinab. Störkud bemächtigt ſich nun aller fahrenden Habe Hergrims, ſeines ganzen beweglichen Waſſerreichthums, und nimmt auch deſſen Sohn Grim, etwa einen Nebenſtrom deſſelben, zu ſich.

In aufſteigender Linie eröffnen ſich, bezüglich auf Hergrim und ſein Geſchlecht, fernere Anſchauungen. Er hat den Zunamen Halbtröll[108], was dahin erklärt wird, daß er bald bei Bergrieſen, bald bei Menſchen geweſen ſey; er ſtrömt theils durch Bergwildniß, theils durch bewohntes oder beſuchtes Land; ein großer Berſerk iſt er vermöge ſeiner tobenden Brandung. Sein Vater Arngrim, Adlergrimm, ganzer Rieſe und Felsbewohner, führt noch höher auf das Gebirg, von dem er wie ein Aar herniederrauſcht. Arngrim hat ſeinen Sohn Hergrim mit Âma, der Tochter

108 Hálfteröll iſt in Egils S. 4. Beiname eines Mannes. Vgl. ebd. 22: hálfborgrisi; Fornald. S. I, 414: risar ok hálfrisar. D. Gramm. II, 633. Geijer, Svearik. häfd. I, 410.

Ymirs, erzeugt; dem Lande dieſes Letztern wird zwar in derſelben Saga (*Fornald.* S. II, 411. 511), wie nachher dem Gebiete des Königs Âlf, ſeine geographiſche Lage angewieſen, man wird aber mit Recht den mythiſchen Geſichtspunkt feſthalten. Ymir, der Urrieſe, der reifkalte Jötun (*Vafthr.* 21), von dem alle andre ſtammen (*Hyndl.* 32), erſcheint auch hier nicht fremdartig; anſchaulicher jedoch ergibt ſich der Fortſchritt in der Gebirgswelt, der bereits bis zur Eisgrenze geführt hat, wenn für „Ymir" an dieſer Stelle Hŷmir geleſen wird, wie denn auch anderwärts die beiden ähnlich lautenden Namen verwechſelt ſind [109]. Hŷmir iſt der Eisjötun, der ſeinen Hauptſitz an und in den arktiſchen Meeren hat, wo Thôr ihn aufſucht, und deſſen Tochter nun im ewigen Eiſe des Hochgebirgs einen paſſenden Hausſtand findet, als Mutter jötuniſcher Stromfälle [110].

109 Sn. Edd. 64—65 gibt, in der Erzählung von Thórs Fahrt zu Hymir, den Namen des Jötuns abwechſelnd Ymir und Hymir.

110 Âma wird in Sn. Edd. 210b unter den tröllqvenna heiti aufgeführt; im Lex. isl. findet ſich: âma, amphora, und dieſe Bedeutung des Wortes taugt wohl für die Mutter der Bergwaſſer. Zugleich aber erinnert daſſelbe an jene vielhauptige âma in Hymirs Halle (Hym. 7). Zwar ſpricht der Zuſammenhang dringend dafür, daß dort âma nicht als Eigenname, ſondern für amma, Großmutter, genommen ſey, doch iſt abermals ein Schwanken zwiſchen ähnlichen Wörtern bemerklich (vgl. Fornald. S. I, 513), während beide Mythen auf ein Weſen, als Urquell der Waſſerſtröme, hinleiten. — Sonſt iſt noch in Aeg. 54 von Mädchen (Töchtern) Hymirs

So erſchließt ſich in dieſen Mythen das Leben der nordiſchen Bergſtröme, ihr Stufenfall vom Urſprung an, ihr Lauf durch Wildniß und Anbau, ihr manigfaltiger Charakter, ihre Verzweigung und ihr ringender Zuſammenfluß zum letzten, gewaltigſten Sturze. Der Eindruck dieſer mächtigen Naturerſcheinungen auf das Gemüth der Anwohner iſt auch anderwärtig bezeugt. Thôrſtein Raudnef, ein Isländer, hielt den Waſſerfall, nach dem ſein Beſitzthum benannt war, heilig und brachte ihm Opferſpenden (*Landn.* 341). Auch der norwegiſche Foſſegrim empfängt zum Opfer ein weißes Böcklein, das in den Fall geworfen wird; dafür lehrt er Geige und andres Saitenſpiel, er greift über des Spielmanns rechte Hand und führt ſie ſo lange hin und her, bis das Blut aus jeder Fingerſpitze ſpringt; dann hat der Lehrling ausgelernt und kann ſpielen, daß die Bäume tanzen und die Waſſer in ihrem Sturze anhalten [111]. In ſolche Schule,

die Rede. — In Hym. 16 heißt Hymir: „Hrângnirs grauer Redegeſelle (spialli)"; Dieß ſcheint doch mehr als bloße Umſchreibung des Wortes Jötun zu ſeyn und mag auf die alte Befreundung des Eiſes mit dem Felsgebirge hinweiſen. Vgl. Anm. 58.

111 Faye, 57. D. Myth. 278. Der zaubermächtige Harfner Quintalin in der Saga von Samſon dem Schönen, Cap. 5 ff. (Biörner, Nordiska Kämpa Dater, Stockh. 1737), der Sohn eines Müllers von einem dämoniſchen Weibe (gydhiu), das unter dem Waſſerfall der Mühle lag, gehört, ſeines fremdlautenden Namens unerachtet, der nordiſchen Vorſtellung an.

wo der Wasserfall die Saiten rührt und der Sturm die Harfe schlägt (*Vsp.* 34), giengen auch die Sänger der altnordischen Naturmythen [112].

Zweifelhafter, als das Bisherige, ist Thôrs Verhältniß zu Âlfhild, die er aus der Gewalt Störkuds befreit; diese wunderschöne Tochter des Königs Âlf aus Âlfheim, dessen Bewohner alle durch Schönheit ausgezeichnet sind, scheint ein mythisches Wesen von dem noch wenig bekannten Geschlechte der Lichtâlfe zu seyn und es verhüllt sich hier wohl ein Seitenstück zu den Götterſagen, in welchen Thôr Iduns und Freyjas jötunische Werber straft. Auch die

112 Obige Erklärung des Mythus, wie sie diesem selbst enthoben ist, wird durch folgende Schilderung der norwegischen Wasserfälle und namentlich des Olafoß auch äusserlich bestätigt und veranschaulicht: „Die Namen der Wasserfälle alle zu nennen, wäre eben so ermüdend als unmöglich. Jedes Thal, ja fast jeder Fels hat seinen eigenen, und fast alle sind sie in Form, im Ansehen, in der malerischen Wirkung verschieden. Bald sieht man hier einen donnernd toben, bald schlängelt sich dort einer wie ein silbernes Band, wie ein Netz oder eine Schärpe, die sich vom Gipfel ablöst und in den Lüften flattert; hier bedeckt einer eine ganze Felsenwand, dort rauscht ein anderer mit einem Bogensturz in's Thal hinab, zuweilen vereinigen sich mehrere noch auf der Höhe, und dann gewährt der Herabsturz, wie z. B. beim Olafoß [vidh Ålufossa], wo sich hoch in der Wolkenregion die schon breit schäumenden Gewässer auf der nackten röthlichen Felsabdachung zu einem breiten Schaumbette versammeln, einen imposanten Anblick.“ Neigebaur, Neuestes Gemälde von Schweden, Norwegen und Dänemark, Wien 1835 (Schütz's Allgem. Erdkunde, Bd. 25), S. 276.

Angaben über Grims weiteres Schicksal und über Störkads Nachkommenschaft sind dunkel und in ihnen beginnt die Verwirrung des Jötunmythus mit der Heldensage.

Starkad (bei Saxo Starcatherus) heißt nämlich auch ein berühmter nordischer Held, dessen Thaten und Schicksale, auf der Grenze zwischen Sage und Geschichte spielend, sich in Saxos Werke durch mehrere Bücher hinziehen, aber auch durch anderwärtige Denkmäler in altnordischer Sprache ergänzt und erläutert werden. Dieser Starkather, Storverks Sohn, soll, nach Saxo (VI, 102 sq.), aus derjenigen Gegend herstammen, welche, östlich von Schweden, nunmehr von Ehsten und andern barbarischen Völkern weithin eingenommen sey; worunter, wenn man es in die mythische Weltkunde zurück übersetzt, Jötunheim zu verstehen ist[115]. Saxo selbst fügt als fabelhafte Volksmeinung bei:

> Starkather sey von Riesen entsprossen und diese Abstammung habe sich durch die ungewöhnliche Zahl seiner Hände kund gegeben; der Gott Thôr aber habe ihm die vier überzähligen ausgerissen und damit seine Riesengestalt auf menschliches Maß herabgebracht.

Bestimmter leitet die angeführte Saga von Gautrek den Ursprung des Helden Starkad von dem gleich-

115 Vgl. Müller, krit. Undersö. 77 f.

namigen Jötun ab. Álfhild, welche Dieſer entführt hatte, kam, durch Thôr befreit, ſchwanger zurück und gebar einen Sohn Stôrvirk (*Stôrvirkr*, auch *Stôrverkr*), der, ſchwarz von Haaren, größer und ſtärker als andre Männer aufwuchs und ein gewaltiger Seeheld (*vîkingr*) wurde. Stôrvirk raubte Ön, eine Tochter des Jarls Freki von Hâlogaland, und erzeugte mit ihr den Sagenhelden Starkad. Allein ſo genau dieſe Erzählung lautet, ſo ſteht ſie doch mit den derſelben Saga einverleibten und dem Helden ſelbſt zugeſchriebenen Liederſtrophen nicht im Einklange. Darin (*Fornald.* S. III, 37) ſagt Starkad von ſeinen höhniſchen Gegnern:

> ſie glauben an ihm die Jötunlarve mit acht Händen zu ſehen, den Hergrimstödter, den Hlôrridi nördlich vor dem Fels der Hände beraubt; die Recken lachen, die ihn ſehen, die häßliche Schnautze, den langen Rüſſel, das wolfgraue Haar ꝛc.

Die Proſa drückt Dieß ſo aus: ſie haben ihn einen wiedergeborenen Jötun geheißen. Der einfache Sinn der mythiſchen Anknüpfung wäre hiernach: der Held Starkad wurde wegen ſeines rieſenhaften und abſchreckenden Ausſehens als der verjüngte Jötun gleichen oder ähnlichen Namens bezeichnet[114]. Die überzähligen

114 Nach Sn. Edd. 127 f. kann in der Skaldenſprache der Mann auch mit Jötunnamen bezeichnet werden und iſt Dieſes die ärgſte Verhöhnung oder Schmähredе.

Hände gehören dem Jötun, nicht, wie bei Saxo, dem Helden an. Die genealogiſche Verbindung Beider aber wird bei ſolcher Anſicht müßig und beruht auf ſpäterem Mißverſtehen. Stôrvirk, der Großwirkende, Thatgroße, und Ön, Arbeit, mit ihrem Vater Freki, dem Frechen, Kecken, und deſſen Söhnen Fiöri und Fŷri, Lebendig und Feurig, bilden eine allegoriſche Stammtafel des Helden, auf ſeine Thatkraft, nicht auf ſeine Geſtalt, bezüglich. Die abſichtliche, fortlaufende Umſetzung der naturbildlichen Namen in ähnlich lautende, dem Heldenthum angepaßte, iſt unverkennbar; aus *Ögn*, Spreu, iſt *Önn*, Arbeit, aus *Störkvidhr*, Starkwald, iſt *Stôrvirkr*, Großwirker, geworden und für *Störkudhr*, Starkwelle, tritt *Starkadhr* [115], der Erſtarkte, ein. Ob ſich in dem Anklange dieſer beiden, urſprünglich ganz verſchiedenen Namen der Knoten geſchürzt habe, wodurch der Jötunmythus mit der Heldengeſchichte, wenn gleich nur äußerlich, verbunden wurde, läßt ſich nicht mehr entſcheiden, aber die ſonſt nicht ungewöhnliche Verwandlung einer mythiſchen Perſon in eine heroiſche oder ſcheinbar geſchichtliche, die mit jener im Grunde gleichwohl nur eine iſt, kann für den vorliegenden Fall

115 Als Eigenname mit Subſtantivbiegung (D. Gramm. I, 769) und zwar zweifacher: gen. Starkadhs (Fornald. S. I, 412. III, 52) und Starkadhar (ebd. I, 551. Sn. Edd. 268). Vgl. Anm. 106.

zum voraus nicht angenommen werden, da schon das alte Lied den Jötun und den Helden auseinander hält und die Wiedererscheinung des Erstern im Letztern als einen Spott darstellt.

Eine weitere und bedeutendere Beziehung des Helden Starkad zu den Mythen von Thôr zeigt sich in der Vorbestimmung seines Schicksals. Die Saga von Gautrek (*Fornald.* S. III, 32 f.) läßt Starkads Geschicke durch die Gunst Odins, der unter dem Namen Hrossharsgrani sein Erzieher ist, und die Abgunst Thôrs, vor einer richterlichen Versammlung, welche nur die der Âsen seyn kann, auf folgende Weise festsetzen:

> Thôr, darüber ungehalten, daß Âlfhild, die Mutter von Starkads Vater, einst einen Jötun dem Âsathôr vorgezogen, bestimmt ihrem Enkel Starkad, daß er weder Sohn noch Tochter haben und so sein Geschlecht beschließen solle. Odin schafft ihm, daß er drei Menschenalter zu leben habe; Thôr, daß er in jedem derselben ein Nidingswerk, eine Schandthat, vollbringe[116]. Odin verleiht ihm das beste Waffenzeug und Gewand. Thôr versagt ihm Land- und Grundbesitz. Odin gewährt ihm fahrend Gut im Ueberfluß. Thôr legt auf ihn,

116 Solchen Fluches von Thôr erwähnt auch das dem Starkad zugeschriebene Lied Vikarsbâlk in derselben Saga (*Fornald.* S. III, 55).

daß er niemals genug zu haben glaube. Odin gibt ihm Sieg und Geſchicklichkeit zu jedem Kampfe. Thôr, daß er aus jedem eine Knochenwunde davontrage. Odin gibt ihm Dichtergabe, ſo daß er ebenſo fertig dichte, als ſpreche. Thôr fügt hinzu, daß er vergeſſe, was er gedichtet. Odin läßt ihn bei den vornehmſten und beſten Männern angeſehen ſeyn. Thôr ſpricht, er ſolle dem geſammten Volke (*althý'du allri*) verhaßt werden. Die Richter beſtätigen all Dieſes durch Urtheilsſpruch.

Mangelhaft und verworren iſt die Erwähnung dieſer Schickſalsſprüche bei Saxo (VI, 103), wo geſagt wird: Odin habe den zuvor ſchon durch ungewöhnliche Körpergröße ausgezeichneten Starkather nicht bloß mit tapferem Geiſte, ſondern auch mit Liederkunſt begabt, um ihn als williges Werkzeug zum Verderben des norwegiſchen Königs Wikar zu gebrauchen; auch hab' er demſelben darum drei menſchliche Lebensalter verliehen, damit Starkather innerhalb dieſer ebenſo viele fluchwürdige Thaten vollbringe.

Die Vorbeſtimmungen, wie ſie in der Saga vollſtändiger und in nothwendigem Gegenſatz angegeben ſind, bewähren ſich durchaus, auch bei Saxo, in den Thaten und Geſchicken des Helden. Ob und wie weit aber jene erſt aus dem Charakter und den Schickſalen Starkads, wie ſolche ſich in der Volksſage bereits darboten, herausgebildet worden oder umgekehrt

die Sage ſich aus den einmal vorangeſtellten Verheißungen weiter entwickelt habe, wird kaum noch zu ermitteln ſeyn. Wahrſcheinlich hat Beides in der Art ſtattgefunden, daß die ſchon vorhandenen Sagen von Starkad auf obige Formeln zurückgeführt und dann dieſe wieder zur Abrundung und Füllung der um ihn gezogenen Sagenreihe fruchtbar gemacht wurden.

Sah man in Starkad eine Jötunlarve oder einen wiedergeborenen Jötun, oder galt er ſonſt für einen Abkömmling des Rieſengeſchlechts, ſo lag es freilich nahe, in Thôr, dem Bekämpfer der Jötune, auch ſeinen Gegner und den Urheber ſeiner Mißgeſchicke zu finden. Allein dieſe Anknüpfung wäre doch nur eine äuſſerliche. Daß, nach Gautreksſaga, Thôr darum gezürnt habe, weil er einſt von Âlfhild dem Jötun nachgeſetzt worden, erſcheint als willkürliche Vermuthung; denn abgeſehen von dem gegen die Abſtammung des Helden Starkad von jener Âlfhild obwaltenden Bedenken, erzählt die Saga vorher gar nicht, daß Thôr ſelbſt um Âlfhild geworben und Dieſe ſtatt ſeiner den Jötun Starkad gewählt habe, ſondern nur, daß ſie von Letzterem weggeführt und von Thôr, den ihr Vater angerufen, Dieſem zurückgebracht worden ſey. Eine erſchöpfende Erklärung der mißhelligen Götterſprüche muß auf den Gegenſatz zwiſchen Odin und Thôr zurückgehen, der früherhin im Harbardsliede nachgewieſen wurde.

Der Günſtling des Kriegsgottes iſt eben darum dem Schutzgotte des Ackerbaus zuwider. Wenn Thôr ihm Nachkommenſchaft und Grundbeſitz verſagt, ſo iſt damit das unſtäte Leben des Kämpen, gegenüber dem anſäßigen des Feldbauers, bezeichnet. Treffliche Waffen, reiche Beute an fahrendem Gut ſind dagegen angemeſſene Geſchenke des Kriegsgottes, welche hinwieder Thôr durch die unerſättliche Begierde verkümmert. Daß Jener den Helden bei den Großen beliebt, Dieſer ihn dem Volke verhaßt macht[117], das beruht auf demſelben Grunde, warum, laut des Harbardsliedes, dem Odin die Jarle, dem Thôr die Thräle zufallen.

Noch aus mehr hiſtoriſcher Zeit, vom Ende des zehnten Jahrhunderts, wird in der Erzählung von der dreitägigen Schlacht Styrbiörns mit ſeinem Vatersbruder, dem Schwedenkönig Eirek (*Fornm. S.* V, 245 ff.), Folgendes berichtet:

„In der Nacht vor dem dritten Kampftage opfert Styrbiörn dem Thôr, auf Antrieb ſeines Pflegvaters Ûlf und des Volkes; da wird in ſeinem Lager ein rothbärtiger Mann geſehen, welcher

117 Gautreks S. (Fornald. S. III, 54) bemerkt, daß Starkad wegen der Tödtung Vikars beim Volke (af alþýdu) ſehr unbeliebt geworden ſey. Bei Saxo (VIII, 152) gedenkt Starkather, wie er von den Schmieden in Thelemarken zerhämmert worden, und fügt bei:

Hic primum didici, quid ferramenta valerent
Incudis, quantumve animi popularibus esset.

Unheil verkündigt. In derſelben Nacht weiht ſich Eirek, um den Sieg zu erlangen, dem Odin und erhält von einem großen Manne mit hereinhangendem Hut (ſo erſcheint Odin irdiſcher Weiſe) einen Rohrſtengel, den er über Styrbiörns Kriegsvolk werfen ſoll mit den Worten: „Odin hat euch alle!“ Mit dieſem Wurfe kommt Blindheit über Styrbiörn und ſein Heer und ein Bergſturz erſchlägt daſſelbe[118].

Auch hier waltet der Gegenſatz zwiſchen Odin und Thôr, doch ohne mehr erſichtliche innere Begründung, wenn nicht etwa in dem Umſtande, daß Styrbiörn auf Verlangen des Volkes (wieder *althyʻdu*) dem Thôr opfert, eine ſolche noch angedeutet iſt.

18. Hâlfdan.

Hâlfdan (*Hâlfdanr, Hâlfdan,* bei Saxo *Haldanus*) iſt ein Name, unter dem viele vorgeſchichtliche Könige und Helden des Nordens vorkommen. Von mehreren dieſer Hâlfdane ſind ſagenhafte Züge verzeichnet, in denen ſich ein gemeinſamer Charakter offenbart. Werden ſolche äuſſerlich zerſtreute Züge in ihrer inneren Einheit aufgefaßt, ſo ergibt ſich in mehrfacher Erſcheinung ein Sagenheld Hâlfdan, der mit den Mythen von Thôr in genauer Beziehung ſteht. Nicht

118 Saxo (X, 182) erzählt dieſen Krieg nur kurz und ohne Mythiſches.

bloß Odin hat seine Helden, auch ein Thórsheld läßt sich in jenen Hálfdanen aufweisen.

Nach dem Eddaliede von Hyndla (Str. 14—16) ward der ruhmreiche Held Hálfdan durch Eymund mächtig, erschlug mit kühler Schneide den Sigtrygg, führte Almveig heim, der Weiber vornehmstes, und zeugte mit ihr achtzehn Söhne; daher stammen Skiöldunge, Skilfinge, Ödlinge, Ynglinge, daher die erlesensten, zu Grundbesitz und Würde gebornen Geschlechter unter Midgard. Auch die j. Edda (190 f.) erzählt mit Andrem: Hálfdan der Alte, aller Könige berühmtester, ein großer Kriegsmann, der weit im Osten umhergezogen, habe dort den König Sigtrygg im Einzelkampf erschlagen, hierauf die kluge Alvig, Tochter des Königs Emund aus Hólmgard zur Frau erhalten und von ihr achtzehn Söhne gehabt. Die Namen der neun ersten, wie sie hier aufgezählt werden, Thengil, Räsir, Gram (*Gramr*) ꝛc. sind Appellative, womit in der Skaldensprache Könige und Jarle bezeichnet werden; die neun übrigen Namen sind Stammwörter für die patronymischen Benennungen der sagenberühmtesten Königs- und Heldengeschlechter, die zum Theil auch im Hyndlaliede aufgeführt sind und deren Namen in der Dichtersprache zu gleichem Zwecke gebraucht werden können. In der Erzählung vom Anbau Norwegens (*Fornald. S.* II, 8 f.) ist Hálfdan der Alte ein Sohn des Königs Hring

und einer Tochter des Seekönigs Vifil; von seinem Kampfe mit Sigtrygg, seiner Ehe mit Eymunds Tochter, die hier Âlfnŷ heißt, und der zahlreichen Nachkommenschaft wird in der Hauptsache übereinstimmend mit der j. Edda berichtet.

Ausführlicher und mit andern Umständen erzählt Saxo (I, 6—8) den Tod Sigtryggs (*Sictrugi*). Dieser ist ein König in Schweden und verspricht seine Tochter Gro einem Riesen. Als der Dänenkönig Gram, Sohn Skiolds von Avilda (Âlfhild?), Solches erfährt, macht er sich mit seinem Freunde Bessus auf, die Ungethüme zu bekämpfen. In Thierfelle vermummt, eine furchtbare Wucht (gestamen, Keule, vgl. VII, 122) in der Rechten, begegnet er Gro, die mit wenigen Gefährtinnen nach einer Waldquelle zum Bade reitet. Erschrocken läßt sie die Zügel fallen, denn sie meint, ihr riesenhafter Bräutigam sey es, der die Wege verfinstre. Gram bestärkt sie in diesem Glauben, indem er eine grausige Stimme annimmt, zuletzt aber wirft er die Verhüllung ab und zeigt sich in angeborner Schönheit. So gewinnt er die Liebe der Jungfrau und bietet ihr Verlöbnißgeschenke. Er hört jedoch von Wahrsagern, daß Sigtrygg nicht anders als durch Gold überwunden werden könne. Darum befestigt er an seiner hölzernen Keule einen Knoten von Gold, erschlägt damit im Kampfe den König und bemächtigt sich des Reiches und der Braut.

Saxo läßt die Personen dieser Sage durchaus in lateinischen Versen sprechen, was hier, wie an so vielen Stellen seines Werkes, anzeigt, daß er alte einheimische Lieder vor sich hatte. Er bemerkt hier aber auch ausdrücklich, Gro habe beim Anblick des vermeintlichen Riesen sich „in vaterländischem Liede (patrio carmine)" vernehmen lassen. Einige Unklarheit in der Darstellung läßt noch weiter vermuthen, daß er die alten Verse theilweise mißverstanden habe. Eben daher kommt es wohl, daß er den dichterischen Königstitel Gram, der Zornige, Gestrenge, für einen Eigennamen genommen. Doch ist er selbst nicht weit von der richtigen Auffassung, wenn er sagt (I, 6), Gram habe bei den Nachkommen solchen Ruhm erlangt, daß in den ältesten Liedern der Dänen der Königsadel mit seinem Namen bezeichnet werde. Daß aber dieser Gram, von dem Saxo noch mehr Fabelhaftes erzählt, der alte Sagenheld Hâlfdan sey[119], ergibt nicht bloß der Name des von ihm erschlagenen Königs Sigtrygg, sondern auch die gleichartige Erscheinung der bei Saxo weiterhin vorkommenden Hâlfdane, welche ebenmäßig Befreier der Jungfraun aus Riesenhand und Streiter mit der Keule sind.

119 Diese Identität hat bereits Finn Magnusen, d. a. Edd. IV, 509 unter: Haldan, dargethan. Daß Gram als Appellativ zu nehmen sey, vermuthet auch Müller, krit. Unders. 20.

Ein solcher Hâlfdan, mit dem Beinamen Bierggram, ist derjenige, den Saxo (VII, 121 sqq.) als einen Sohn Haralds seinen historisierenden Stammtafeln einreiht. Derselbe überläßt die Verwaltung des dänischen Reiches seinem Bruder und zieht auf Kampffahrten umher. Er besiegt Berserke und riesenhafte Jungfraunräuber. Als Waffe gebraucht er eine ungeheure, mit eisernen Knoten versehene Keule, oder eine Eiche, die er im Vorbeigehn aus dem Boden reißt und durch Abstreifen der Aeste zur Keule zurichtet; mit einem Hammer von erstaunlicher Größe (p. 124: miræ granditatis malleo) zermalmt er den in Berserkwuth tobenden Riesen Harthben, der Königstöchter zu rauben pflegte.

Aus den Kämpfen dieses Hâlfdans mit Erik, dem Enkel des im Kriege mit Ersterem gefallenen Schwedenkönigs, gehört hieher vorzüglich Folgendes (p. 122):

Von Erik überwunden, flüchtet sich Hâlfdan nach Helsingland zu einem gewissen Bitolf, der einst seinem Vater gedient und bei dem er Pflege für seine Wunden sucht. Bitolf hat den größern Theil seines Lebens im Heere zugebracht und sich nach dem Tode seines Herrn in die Einsamkeit dieser Gegend zu ländlichem Leben zurückgezogen. An den eigenen vielen Wunden hat er sich nicht geringe Heilkunde erworben. Wenn aber Jemand mit Schmeichelworten seine Hülfe verlangt, den

beſchädigt er heimlich, ſtatt zu heilen; denn er meint, Wohlthaten werden ehrenvoller durch Drohung begehrt. Als Eriks Kriegsleute ſich ſeiner Wohnung nähern, um Hâlfdan zu überfallen, weiß er ihre Augen ſo zu umnebeln, daß ſie das nahe Haus weder zu ſehen noch eine Spur dahin zu erforſchen im Stande ſind. Durch Vitolfs Bemühung hergeſtellt, beruft Hâlfdan einen ausgezeichneten Kämpen Thoro[120] und kündigt dem Erik von Neuem Krieg an. Die Schlacht findet in einem Thalgrunde zwiſchen hohen Bergen ſtatt. Als Hâlfdan die Seinigen vor der ſchwediſchen Ueberzahl weichen ſieht, beſteigt er mit Thoro einen felſigen Berg und wälzt von da ausgeriſſene Steinmaſſen auf den Feind, deſſen Schlachtreihen unter dem Sturze derſelben erliegen. So geſchieht es, daß er den Sieg, den er mit Waffen verloren, durch Felſen wieder gewinnt. Davon erhält er den Beinamen Bierggram, ein Wort, das aus Bezeichnung der Berge und der Wildheit zuſammengefügt erſcheint. Bei den Schweden kommt er dadurch in ſolches Anſehen, daß er für einen Sohn des großen Thôr gehalten, von

120 „ — accito Thorone conspectioris ingenii pugile.“ Ueber die dem Juſtinus entlehnte Phraſe: conspectioris ingenii, ſ. Stephanius, Noten zu Saxo p. 154.

dem Volke mit göttlichen Ehren begabt und öffentlichen Opfers würdig erachtet wird[121].

Eben dieſer Hâlfdan gewinnt, nach Saxo (VII, 124), noch im Greiſenalter, das er ehelos erreicht hat, die norwegiſche Königstochter Thorild einem überaus ſtarken Streiter Grimmo im Zweikampf ab, erhält zum Lohne des Sieges ihre Hand und erzeugt mit ihr einen Sohn Asmund, von welchem abzuſtammen die norwegiſchen Könige ſich rühmen und ſo ihre glänzende Geſchlechtsreihe von Hâlfdan ableiten[122]. Damit knüpft ſich die Sage wieder an den zuerſt angeführten gemeinſamen Stammvater der nordiſchen Königsgeſchlechter und Saxos Greis (vetulus) Haldan iſt kein Andrer, als jener Hâlfdan der Alte (*gamli*) der isländiſchen Schriftdenkmäler.

Fragt man aber nach Bedeutung und innerem Zuſammenhang dieſer Sagen, ſo ergibt ſich ein mythiſcher Haltpunkt in dem Kämpen Thoro, der im Schwedenkriege Hâlfdans Helfer iſt. Da von genanntem Ereigniſſe her Hâlfdan als ein Sohn des großen

121 „Ob cujus facti virtutem Bierggrammi cognomen accepit: quod vocabulum ex montium et feritatis nuncupatione compactum videtur. Igitur apud Sveones tantus haberi cœpit, ut magni Thor filius existimatus divinis a populo honoribus donaretur ac publico dignus libamine censeretur.“

122 „ — filium ex ea Asmundum sustulit, a quo ac Norvagiæ reges originem duxisse magni æstimant, ab Haldano solennem generationis suæ seriem retexentes.“

Thôr[123] göttlich verehrt wird, so leuchtet schon damit ein, daß Thoro mit diesem großen Thôr, Âsathôr, dieselbe Person sey[124]. Wenn gesagt wird, Hâlfdan habe den Thoro herbeigerufen (accito Thorone), so hieß Dieses ursprünglich: er rief, flehte zu Thôr (*hét á Thôr, Fornald. S.* I, 413. III, 15). Auch die Art der Hülfleistung Thoros, das Herabwälzen der Felsmassen, entspricht ganz dem Wesen des Donnergottes, bei dessen Herankunft Berge zittern und Felsen brechen und der auch sonst in der Volkssage für den Urheber des Bergsturzes gilt.

Ist nun einmal Hâlfdan als ein unter Thôrs besondrem Schutze stehender Held erkannt, so erlangen auch die ihn auszeichnenden Waffen Beziehung auf den Mythus von Thôr. Hâlfdan führt die zerschmetternde Keule, die, nach Saxos Erzählung (III, 41), Thôr (Thoro) selbst im Kampfe für Balder schwingt. Sonst ist des Gottes Waffe der malmende Hammer, aber auch von Hâlfdan wird ein solcher gegen den

123 VII, 122: „magni Thor filius existimatus.“ Auch anderwärts gebraucht Saxo den Eigennamen Thor ohne Biegungsform, VI, 103: Thor deum ꝛc. Thor (gen.) vel Othini dies ꝛc. II, 23: Thor deo excepto ꝛc.

124 Vgl. Lex. myth. 646**. — An einer Stelle, wo Saxo ausdrücklich vom Gotte Thôr redet (III, 41), gebraucht er auch von Diesem zweimal die Nominativform Thoro. — Ein regulus Thoro kommt sonst noch bei ihm (VII, 142) vor, doch ohne erkennbare mythische Beziehung.

Riesen Harthben gebraucht[125]. Sowie Hâlfdan mit Thôrs Beistand und mit dessen Waffen kämpft, so sind auch seine Thaten, schon äusserlich, denen seines Schutzgottes gleichgeartet. Thôr erschlägt Jötune zur Rettung Freyjas, Iduns, Âlfhilds, Hâlfdan bezwingt Riesen und befreit die von ihnen geraubten oder verfolgten Königstöchter. Man kann nach all Diesem nicht umhin, in dem Wirken des Gottes und seines Helden auch eine innere Verwandtschaft anzunehmen. Thôr gründet und schirmt den urbaren Zustand der Erde, er kämpft zu diesem Behufe für die freundlichen Naturwesen und gegen die jötunischen Gewalten; ein Held, der seinen Zwecken dienen soll, muß auf dem Gebiete, welches der menschlichen Thätigkeit angewiesen ist, der gleichen Richtung folgen, er muß ein Held des Anbaus, ein Bezwinger der starren Natur und der wilden Rohheit seyn. Diese menschliche Wirksamkeit, der göttlichen zu Geleite gehend, ist in Thiâlfi, dem Gefährten und Diener Thôrs, vorgebildet. Hâlfdan ist ein Thiâlfi der Heldensage. Es ist schwierig, die Sagen von ihm, wie Saxo sie überliefert, im Einzelnen zu erklären, aber Andeutungen ihres ursprünglichen Sinnes machen sich doch vernehmbar. Die Königstochter Gro, die sich in den Waldquellen

125 Mit Axthämmern (öxarhömrum) wird in Völs. S. (Fornald. S. I, 215) ein Mann erschlagen. Ueber die Keule vgl. das Sachregist. zu Fornald. S. (III, 758) unter: Kylfur.

baden will und durch Gram ihrem rieſenhaften Werber entriſſen wird, erinnert an jene mythiſche Grôa, das Wachsthum, das an den Waſſern gedeiht. Der Rieſe Harthben, Hartbein, der von Hâlfdan mit dem Hammer zermalmt wird (miræ granditatis malleo contusus), gemahnt durch ſeinen Namen an einen Steinjötun, denn die Felſen ſind aus des Urrieſen hartem Gebein erſchaffen und gerade ſo wird Hrûngnir von Thôrs Hammer zerſchmettert. Dem Heldenthume Hâlfdans, als des Anbauers und Entwilderers, iſt es auch gemäß, ihn für den Stammvater der zu Landbeſitz und Würde gebornen Geſchlechter[126] zu erklären, und in dieſer Eigenſchaft als Stammvater heißt er dann paſſend der Alte. Wo ſich Völker anſiedeln und zu geſelligem Verein ordnen, da herrſchen Hâlfdans Söhne. Der Name Hâlfdan, Halbdäne[127], ſelbſt bezeichnet den Sohn zweier Volksſtämme.

126 Hynd. 16: thadhan höldborit, thadhan hersborit ꝛc.

127 D. Gramm. II, 633. Man findet Hálfdan (nom.), Hynd. 14, und Hálfdanr, Sn. Edd. 190. Bei Saxo und Svend Aagesen: Haldanus. Unter den nordiſchen Namen im Reichenauer Todtenbuche (Mone's Anzeig. 1835, Sp. 97 ff.), das, zu Anfang des neunten Jahrhunderts angelegt, bis in das eilfte hinüberreicht (ebd. Sp. 17), kommt wirklich die Verdeutſchung Halbtene (Sp. 100) vor, aber auch Halden (Sp. 98) und Haldan (Sp. 99). Auf gleiche Weiſe iſt die gemiſchte Abkunft in den althochdeutſchen Eigennamen Halp-durinc, Halpwalah, angezeigt (D. Gramm. a. a. O. Mone, Anz. 1835, Sp. 589 f.). Auch die vorerwähnten hálf-tröll und hálfrisi ſchlagen hieher ein.

Daß man ſich hier auf mythiſchem Boden befinde, dafür zeugt noch beſonders was von Hâlfdans Aufenthalte bei Vitolf erzählt wird. Vitolf, Vidôlf (*Vidhôlfr*), ohne Zweifel derſelbe, von dem nach dem Hyndlaliede (Str. 32) alle Valen, Weiſſagerinnen, abſtammen, bedeutet wörtlich den Dämon des Waldes, von *vidhr*, Baum, Wald, mit der, wie ſchon bemerkt, das Ungeheure, Unheimliche ausdrückenden Anhängſylbe *-ôlfr*. Der beſiegte und verwundete Hâlfdan flüchtet ſich zu dem heilkundigen Vidôlf, der in einſamer Waldgegend lebt und nur mit Drohung angegangen ſeine Hülfe reicht; der Held verbirgt ſich im Walde und pflegt ſeine Wunden mit dem Baſt der Waldbäume, mit den heilkräftigen Kräutern und Wurzeln des Waldbodens. Die Drohworte ſcheinen Beſchwörungen zu ſeyn, die zum Heilverfahren gehörten, wie Grôa über Thôrs Wunde ihre Zauber ſang (*Sn. Edd.* 110: *gôl galdra sína* ꝛc.). Eine Art des Runenzaubers waren, nach dem Eddaliede von Brynhild (*Sæm. Edd.* 195), Zweigrunen zur Wundenheilung, die auf Waldbäume eingeſchnitten wurden. In Beziehung auf die Heilkunde, die im alten Norden vorzüglich dem weiblichen Geſchlechte eigen war, konnte Vidôlf auch Stammvater der Valen heißen; Grôa wird ebenfalls eine Vala genannt (*Sn. Edd.* 110)[128].

128 Ueber heilkundige Valen in Hinſicht auf Vidôlf ſ. Lex. myth. 553.

Vidôlf weiß die Verfolger Hâlfdans so zu blenden, daß sie alle Spur verlieren und das Naheliegende nicht sehen; im Dickicht des Waldes ist der Verfolgte vor jeder Spähe geborgen. Alles geheimnißvolle Waldleben ist in diesem Vidôlf persönlich geworden.

Der Charakter Hâlfdans, wie solcher im Bisherigen sich herausgestellt, ist bei Saxo (VII, 133 sqq.) noch in einem weiteren Helden desselben Namens eingehalten. Haldan, der Sohn Borkars, wirbt um Guritha, die Tochter Alfs und Alvildas, die Letzte des dänischen Königsstammes, und erschlägt zwölf Wächter derselben, die ihn verfolgen, mit einer Eiche, die er sich als Keule zugestutzt. Sein Sohn von Guritha ist Harald Hyldetand, mit dem die historische Zeit Dänemarks aufdämmert. Hinsichtlich dieser Abstammung steht jedoch Saxo sowohl mit andern Quellen, als mit seiner eigenen anderwärtigen Angabe im Widerspruch[129]. Auch in dieses Hâlfdans abenteuerlicher Geschichte ahnt man überall das Mythische, wo man es auch nicht mehr aus seiner Verdunklung zu heben vermag[130]. Lesbar jedoch ist die Bildersprache in folgender Sage (VII, 133 sqq.):

129 Müller, crit. Undera. 106 f. Saxo selbst macht (VII, 128) den Harald Hyldetand zu einem Sohne Borkars von Gro, der Gefährtin Alvildas.

130 Die Eltern Gurithas, Alf: „cujus etiam insignem candore cæsariem tantus comæ decor asperserat, ut argenteo crine nitere putaretur“

Gunnar, der Schweden tapferster, verheert die norwegische Landschaft Jather mit Feuer und Schwert. Beute verschmäht er, Das nur ist seine Freude, leichenbesäte und blutbeströmte Pfade zu wandeln. Seine Wildheit fürchtend, unterwerfen sich die Einwohner. Als der hochbejahrte Normannenkönig Regnald von dem Wüterich hört, verschließt er seine Tochter Drotta mit Dienstgefolg und Lebensmitteln in eine unterirdische Höhle. In dieser verbirgt er auch kunstreich geschmiedete Schwerter, damit sie, denen er selbst sich nicht mehr gewachsen fühlt, nicht in die Hände des Feindes fallen. Auf die Schultern seiner Begleiter sich stützend, begibt der alterschwache

(VII, 127), und Alvilda, Álfhild, ein Name, den auch die vom Jötun Storkud geraubte und durch Thórs Hülfe befreite Tochter des Königs Álf in Álfheim trägt, sowie die ganze Erzählung Saxos (a. a. O.) von Álfs Werbung um Alvilda, haben das Gepräge eines Mythus von Lichtálfen. Ihre Tochter Guritha und die Verwechslung derselben mit Gro (p. 128) erinnert daran, daß Örvandils Gattin, die in Sn. Edda Gróa genannt ist, bei Saxo (III, 49) Geruthа heißt, worunter oben ein verwandtes Wort vermuthet wurde. Gram wirbt um Gro, der sagenhaft identische Haldan, Borkars Sohn, gleichfalls unter fabelhaften Umständen, um Guritha, ist nun nicht auch diese gleichartig mit Gro, Gróa, Geruthа? Auch daß Haldan nachmals wegen Gurithas Unfruchtbarkeit sich nach Upsala wendet (VII, 157), (woselbst Frey, der Geber fruchtbarer Witterung, verehrt wird, vgl. III, 42, Sn. Edd. 28) greift hier bestärkend ein.

König sich in die Schlacht, darin er umkommt. Die Feigheit des besiegten Volkes zu strafen, setzt Gunnar demselben einen Hund zum Gebieter und legt ihm jährlich zweimalige Schatzung auf. Der verborgenen Königstochter spürt er eifrig nach und entdeckt, durch unterirdisches Geräusch aufmerksam gemacht, ihren Aufenthalt. Ihre Diener, die den Zugang der Höhle vertheidigen, erschlägt er, ihr selbst thut er Gewalt an und erzeugt mit ihr einen Sohn Hildiger. Dieser eifert ganz dem Vater in Mordgier und unersättlichem Blutdurste nach und bringt sein ganzes Leben in den Waffen und auf grausamen Kriegszügen hin. Inzwischen hat der Däne Borkar von Drottas Schicksalen gehört. Er tödtet Gunnar und Drotta willigt nicht ungern ein, sich dem Rächer ihres Vaters zu vermählen. Sie gebiert ihm einen Sohn, Haldan, der in seiner ersten Jugend für stumpfsinnig gehalten wird, nachmals aber durch die glänzendsten Thaten zu hohem Ruhme gelangt. Wie er, als Werber um Guritha, zwölf Kämpen mit der Eichenkeule erlegt, ist bereits erwähnt worden. Um noch Größeres zu vollbringen, empfängt er von seiner Mutter die durch ihre Sorgfalt vor Gunnar verborgen gebliebenen Schwerter des Ahns, die ihres Glanzes wegen Liusing und Hwitting genannt sind. Auf die Nachricht von einem

Kriege des Schwedenkönigs Alver gegen die Ruſſen eilt er nach Rußland und bietet den Einwohnern ſeine Hülfe an. Im ſchwediſchen Heere befindet ſich Hildiger, Gunnars Sohn. Er fordert die ruſſiſchen Kämpen heraus, als ihm aber Haldan entgegengeſtellt wird und er in Dieſem ſeinen Bruder erkennt, meidet er anfänglich den Kampf und gibt vor, daß er, der durch Sieg über ſiebenzig Kämpen berühmt ſey, nicht mit einem wenig angeſehenen Manne ſich meſſen wolle. Dieſer ſolle ſich erſt an geringeren Dingen verſuchen und dann anſtreben, was ſeinen Kräften gemäß ſey. Haldan verlangt nun einen andern Gegner und erlegt den ihm dargebotenen. Am folgenden Tage ſtreckt er deren zwei darnieder, am dritten drei und endlich eilfe zugleich. Da ſieht Hildiger ſeinen eigenen Thatenruhm erreicht und erträgt es nicht länger, den Kampf zu verweigern. Von Haldans Schwerte, das mit Tuchſtücken umwunden iſt, wird ihm eine tödliche Wunde geſchlagen. Mit weggeworfenen Waffen am Boden liegend, redet er den Bruder an. Saxo läßt hier eine Reihe lateiniſcher Verſe folgen, denen gewiß altdäniſche zu Grunde lagen. Darin vergleicht Hildiger das Loos beider Brüder, er ſelbſt ſey dem Tode verfallen, während den Andern in längerem, thatenreichem Leben Ruhm und Preis

erwarte. Dieſem habe Dänemark, ihm Schweden den Urſprung gegeben, Drot habe Beiden die Mutterbruſt gereicht. Zu ſeinem, des Sterbenden, Haupte ſtehe der ſchwediſche Schild, mit manigfachem Bildwerke geſchmückt. Auf den kunſtreichen Getäfeln ſehe man in bunten Farben die von ihm bezwungenen Fürſten und Kämpfer, ſeine Kriege und Heldenwerke; auf dem Mittelfelde das Bild ſeines Sohnes, dem er mit eigener Hand das Leben abgeſchnitten. Sein einziger Erbe ſey es geweſen, des Vaters eine Sorge, der Mutter Troſt. Aber unabwendbar walte der Nornen Vorausbeſtimmung (Parcarum præscius ordo). Noch entſchuldigt er ſich gegen Haldans Vorwurf über das allzu ſpäte Eingeſtändniß der Blutsverwandtſchaft und damit verſcheidet er.

Die ſprechenden Namen Gunnar, Streiter, und Hildigêr (*Hildigeirr*), Kampfſpeer, zuſammengehalten mit der in den ſtärkſten Zügen geſchilderten Streitluſt und Blutgier der Namenträger, machen es klar, daß in Dieſen eben die verderbliche Kriegswut allegoriſch dargeſtellt ſey. Der redneriſche Nachdruck, welchen Saxo in jene Schilderung legt, muß ſeinen Anlaß in der Sage ſelbſt gehabt haben, wenn auch dieſe zumeiſt durch Bild und Handlung ſprach. Das Mittelbild auf Hildigers Schilde zeigt ſeinen einzigen Sohn, den er mit eigener Hand erſchlagen; dieſer Kampf des Va-

ters mit dem Sohne, dieſes unnatürliche Wühlen im eigenen Eingeweide, dieſes Vertilgen der ſelbſtgepflanzten Zukunft, iſt in der Sagendichtung mehrerer Völker das Aeuſſerſte der tragiſchen Geſchicke, die im Gefolge des Krieges gehen. Tritt in Gunnar und Hildiger die zerſtörende Kriegswut ſo beſtimmt zu Tage, ſo iſt damit auch der Fingerzeig gegeben, in ihren Gegenſätzen Borkar und Hâlfdan ein milderes, wohlthätiges Heldenthum zu ſuchen, und hier kommt nun zutreffend entgegen, was über Hâlfdan als einen Thôrshelden, einen Helden des Anbaus und der Entwilderung, geſagt worden. Der Name ſeines Vaters Borkar (*Börkar, Barkar*), der Rindenſchäler, bezeichnet zunächſt ein ländliches Geſchäft, deſſen beſonders als einer Arbeit der Thräle gedacht wird, die Beiſchaffung der Baumrinde und des Reiſigs[151], und dann wohl in ausgedehnterem Sinne das Ausreuten des Waldes; damit arbeitet Borkar dem Sohne vor, welcher den Boden urbar macht. Bei Hâlfdan ſelbſt mag jenes Waldausreuten angezeigt ſeyn, wenn er Eichen aus dem Boden reißt, die er ſich zur Waffe

151 Vgl. Rigsm. 9: „bast at binda ꝛc.“ Gautreks S. (Fornald. S. III, 30) erzählt von dem in der Jugend, wie Hâlfdan, wenig verſprechenden Ref: er ſey in der Küche gelegen und habe Reis und Rinde (hris ok börk) von Bäumen geſchnitten. Die Holzaxt (vidharöx, Fornald. S. II, 545) hieß auch bastöx; mit einer ſolchen haut Örvar-Odd ſich die Keule im Walde (Fornald. S. II, 177. 215).

zurichtet. Ist auf die ethnographischen Angaben hier überhaupt Werth zu legen, so erscheint Hâlfdan, von dem Dänen Borkar mit der norwegischen Erbtochter erzeugt, wirklich als Halbdäne, als Vermittler der Einwanderung mit der neuen Heimath. Die Königstochter, die erst von Gunnar gewaltsam, dann von Borkar zwanglos erfreit wird, heißt aber Drotta, Drôtt[132], was noch jetzt im Isländischen Volk bedeutet. Drôtt ist das Volk, dessen sich Kriegsgewalt und Friedenswerk nacheinander bemächtigen. Dem Gunnar hingegeben, gebiert Drôtt den Hildiger, in dem das blutige Toben seinen Gipfel erreicht und sich selbst aufreibt; mit Borkar vermählt, wird sie die Mutter Hâlfdans, der des Vaters nützliche Arbeit vollendet. Hildiger ist dem Tode verfallen, während Hâlfdan zu stets ehrenvollerem Werke vorschreitet; die Ueberwältigung Gunnars durch Borkar, Hildigers durch Hâlfdan stellt den Sieg der Cultur über die Wildheit dar. Die Schwerter, deren sich Hâlfdan zu seinen Heldenthaten bedient, Liusing (*Lŷsîng*), das Leuchtende, und Hwitting (*Hvîtîngr*)[133], das Weißglänzende, stammen von seinem Ahn Regnald her; Dieser hat sie mit seiner Tochter in der

132 In der prosaischen Erzählung hat Saxo: Drotta, im Verse (p. 136): Drot. Das isländ. Appellativ drôtt ist auch fem.

133 Hvitingr findet sich unter den Schwertnamen in Sn. Edd. 215, auch als solcher in Kormaks S. 80 ꝛc.

Höhle versteckt und auch Drôtt hat dieselben vor Gunnar zu bergen und ihrem zweiten Sohne zu bewahren gewußt. Regnald, Rögnvald, der Rathwaltende [154], der Vater des Volkes, der greise König, der mit dem Einbruche der rohen Gewalt dahinsinkt, scheint die Herrschaft des weiseren, bedachtsamen Sinnes zu bezeichnen. Er hinterläßt in jenen wohlgeborgenen Schwertern ein Vermächtniß, das in der Hand seines Enkels Hâlfdan das Reich des besseren Rathes herstellt. Unter denselben mögen, dem sonstigen Wesen Hâlfdans gemäß, Werkzeuge des Anbaus, etwa Holzaxt und Pflugschaar, zu verstehen seyn.

Wenn nun gleich in dieser Sagengruppe von Borkar und Gunnar, Halban und Hildiger, der Âse Thôr nicht selbst hervortritt, so gehört sie doch zum Bereiche seines Mythus, nicht bloß weil Hâlfdan sonst als Schützling Thôrs bekannt ist, sondern auch weil derselbe Gedankenkreis hier im Leben des Helden, wie anderwärts in dem des Gottes, sich erkennen läßt. Abermals erscheint jener Gegensatz der dem Harbardsliede zu Grunde liegt, und der Kriegsdämon Hildôlf, in dessen Dienste dort Odin sich befindet, als er dem Thôr die Ueberfahrt verweigert, ist, selbst

154 Der Name Rögnvaldr kommt mehrfach in den altnordischen Sagen vor, s. das Namenregist. Fornald. S. III, 710. Die vordere Sylbe wird dem Stamme: ragin, auctoritas, consilium (D. Gramm. II, 475), angehören.

in der Bedeutung des Namens, gleicher Natur mit dem furchtbaren Hildiger, der von Hâlfdan bezwungen wird.

Die isländische Saga von Âsmund dem Kämpentödter (*Kappabani, Fornald.* S. II, 463 ff.) ist, in breiterer Ausführung und mit eigenem Nebenwerk, doch in der Grundlage die gleiche Fabel mit der zuletzt betrachteten von Hâlfdan. Die Namen sind durchaus andre: Budli für Regnald, Hild (*Hildr*) für Drotta, Helgi für Gunnar, Hildibrand für Hildiger, Âki für Borkar, Âsmund für Haldan. An die Stelle der bedeutsamen Namen bei Saxo sind willkürliche, zum Theil der deutschen oder deutschnordischen Heldensage entnommene getreten[135] und so

135 Doch zeigt sich noch die Spur eines der älteren Namen. In den letzten Worten Hildibrands an seinen Bruder lautet eine Halbstrophe (Fornald. S. II, 485):

thik drótt of bar af Danmörku,
en mik sialfan á (Var. af) Svithiodu.

Bei Saxo (p. 136):

Danica te tellus, me Sveticus edidit orbis.
Drot tibi maternum quondam distenderat uber,
Hac genitrice tibi pariter collacteus exto.

Of bar (wie zwei Zeilen früher: ofborinn) bezeichnet physisches Gebären, vgl. Aeg. 23. 33. Hynd. 35, daher wird auch drótt im altnordischen Verse ursprünglich eine Person bezeichnet haben und es ist bei Saxo, der zuvor schon ausführlicher von Drotta erzählt, nicht so leicht ein Mißverständniß anzunehmen, als in dem Texte der isländischen Halbstrophe, der wohl eben dadurch unklar geworden ist, daß die Saga an Dróts Stelle Hild eintreten ließ. Diese würde, wenn

ergibt denn auch der Sache nach die Vergleichung der Saga mit der Ueberlieferung bei Saxo, daß in dieser der ursprüngliche Sinn sich reiner und vollständiger erhalten hat.

Auf Hildibrand den Hûnenkämpen (*Hûnakappi*), der statt Hildigers eingetreten ist, hat vielleicht schon vor der jetzigen Fassung der Saga ein kaum verkennbarer Anklang an den Inhalt des deutschen Liedes vom Kampfe Hildebrands, „des alten Hûnen," mit seinem Sohne geführt[136]. Die Verse, die in der Saga der sterbende Bruder spricht, stimmen zum Theil wörtlich mit den lateinischen bei Saxo. „Mir zu Haupte steht — sagt Hildibrand (*Fornald. S.* II, 485) — der zerbrochene Schild; aufgezählt sind dort die achtzig Männer, denen ich zum Tode ward; dort liegt zuoberst der süße Sohn; dem Erben, den ich gezeugt, versagt' ich nichtwollend das Alter." Die

auch bei ihr noch Bedeutung im Namen zu suchen wäre, den Mythus ganz auf das Kriegerische beschränken, der Kampf der Brüder wäre dann aber nur schwächere Wiederholung Dessen, was mit der Tödtung des Sohnes gesagt ist. Da überdem die weiteren Namen, ausser Hildibrand, keinen entsprechenden Sinn darbieten, so ist überhaupt bei jener Aenderung keine tiefere Absicht anzunehmen.

136 Hildebr. L. (Lachmanns Ausg.) 57. vgl. 54. — Die genealogisch verbundenen Namen Heribrant, Hiltibrant, Hadubrant, sämmtlich verwandter Bedeutung (Heerklinge, Kampfschwert), weisen nicht minder auf sinnbildlichen Charakter des Liedes, als Gunnar und Hildigeir bei Saxo so zu nehmen sind.

Saga ſchickt voraus, daß Hildibrand, in Berſerkwut über den Fall ſeiner Kämpen, auf dem Weg zum Zweikampfe mit Âsmund ſeinen Sohn geſehen und ſogleich erſchlagen habe. Dieſe kurze Meldung ſieht ganz darnach aus, als wäre ſie erſt rückwärts aus dem Vers entſtanden, dem ſie zur Erklärung dienen ſoll, wie auch bei Saxo nur in den Verſen dieſer That erwähnt wird, von der es früher eine beſondre, dem deutſchen Hildebrandslied in deſſen vormaliger, muthmaßlich ebenfalls tragiſcher Geſtalt[157] verwandte Dichtung geben mochte.

Hâlfdan iſt bei dem von Saxo nach Rußland verſetzten Kampfe den Einwohnern (incolis), dem Landvolke, zu Hülfe gekommen. Dieſem gehören auch er und ſein Vater ihrem Urſprung und Weſen nach an. Dafür zeugt ſchon Borkars Name, nach obiger Erklärung deſſelben. Der Sohn Hâlfdan iſt in ſeiner Jugend als ſtumpfſinnig (p. 134: „stoliditatis opinione") verachtet und als er um Guritha freit, wirft ihm dieſe ſein nichtebenbürtiges Herkommen und häßlich zugerichtetes Antlitz vor[158]. Letzteres hat Bezug auf ein unbeſtreitbar ſinnbildliches Ereigniß, das Saxo (VII, 134 sq.) den Geſchichten Borkars und

157 Dieß ſoll an andrem Orte, unter Vergleichung der perſiſchen, iriſchen und ruſſiſchen Sage, ausgeführt werden.

158 p. 135: „generis obscuritatem — quod sanguine parum niteret ꝛc." Ferner: „oris deformitatem — quod rimosi oris jacturam inexplota cicatrice praeferret."

Halbans eingewoben hat und welches Demjenigen, was bisher über diese Beiden gesagt worden, schließlich zur Bestätigung dient:

Rotho, ein russischer Seeräuber, bedrängt Dänemark mit Raub und grausamer Gewaltthat. Er ist so unbarmherzig, daß er die Gefangenen selbst der letzten Hülle beraubt. Daher pflegt man noch große und unmenschliche Beraubungen Rotheran zu benennen. Manchmal martert er auch die Leute auf die Weise, daß er ihren rechten Fuß an der Erde befestigt, den linken an einen herabgebogenen Ast bindet, dessen Zurückschnellen den Körper mitten entzweireißt. Borkar, der das Drangsal seiner Landsleute nicht länger mitansehen will, stellt sich dem Rotho entgegen, der Kampf wird Beiden zum Untergang. In derselben Schlacht soll (fama est) Hälfdan schwer verletzt worden seyn und einige Zeit an den erhaltenen Wunden gekrankt haben. Eine derselben, die besonders auffallend den Mund betroffen, bleibt offen stehn, nachdem die übrigen ausgeheilt sind. Die aufgerissene Lippe vernarbt nicht mehr. Dieß zieht ihm einen schimpflichen Beinamen zu, während sonst Wunden, die man vorn empfängt, eher Ruhm als Schande bringen.

Mit dieser Sage ist die Entstehung der Unfreiheit aus Krieg und Eroberung ausgedrückt. Der See-

räuber (pirata) Rotho vertritt das Uebermaß jener im alten Norden an sich nicht für unrühmlich erachteten Freibeuterei, die auch den südlichen Küstenländern in den Einfällen der Normannen furchtbar wurde. Kriegerische Seefahrer, Vikinge, oft von Söhnen hoher Geschlechter, Seekönigen, die großes Gefolg und kein Land hatten (*Yngl. S.* c. 34), angeführt, überfielen die Strandgegend, verheerten und raubten sie aus und schleppten die Bewohner als Leibeigene hinweg. Es erscheint bereits als eine mildernde Bestimmung in den Satzungen dieser Vikinge, daß Frauen und Kinder nicht in Gefangenschaft abgeführt werden sollen (*Fornald. S.* II, 37. 53 f.). Rodi (*Rodhi*), die nordische Form für Saxos Rotho, wird in der j. Edda (209) unter den Benennungen der Seekönige aufgeführt; Rodis Wegstrecke (*Rodha röst, Sn. Edd.* 160. *Fornm. S.* I, 173) wird im Skaldengesange das Meer genannt, Rodis Dach (*Rodha ræfr, Sn. Edd.* 134. 161) der Schild, denn: „Seekönig schien Einer mit Fug zu heißen, der niemals unter rußigem Balken schlief und nie an Heerdesecke trank" (*Yngl. S.* c. 34), also der einzig den Schild zum Dache hatte; so ist nun auch Rodis Raub (*Rodha rân*, Saxos *Rotheran*) der Raub des schonungslosen Vikings. Der Name Rodi selbst scheint Abhäuter zu bedeuten, einen Plünderer, vor dem sogar die Haut nicht sicher ist, und darauf weist

auch der Zusammenhang bei Saxo hin[139]. Rotho begnügt sich überhaupt nicht, seine Gefangenen ihrer Habe zu entblößen, er zerreißt sie selbst, indem er ihnen den einen Fuß emporschnellt, während der andre am Boden haftet. Damit ist wohl eben das grausame Hinwegreißen von der Heimatherde[140] und

139 Sn. Edd. schreibt Rodhi und Rôdhi, Stephanius: Rötho, Rötheran, doch gibt weder er, noch Müller, crit. Unders. 105, eine etymologische Ableitung. Lex. isl. II, 211 hat: „rod, n. cutis piscium, at renna ûr rodi, macescere, macrescere;" hierauf gründet sich obige Erklärung. Die zustimmende Stelle bei Saxo (p. 134 sq.) lautet: „cujus (Rothonis) tam insignis atrocitas erat, ut cæteris extremae captorum nuditati parcentibus, hic etiam secretiores corporum partes tegminibus spoliare deforme non duceret; unde graves adhuc immanesque rapinas Rotheran cognominare solemus." Schon früher wird bei demselben Schriftsteller (VI, 119) Rotho in einem versificierten Anrufe Starkathers genannt:

Dic Rotho, perpetue timidorum irrisor, an ultos
Frothonem satis esse putas, qui funera septem
Vindictæ unius impendimus?

Starkather, der selbst sich auf Vikingsfahrten umtrieb (VI, 104), war eben damit ein Anhänger Rodis und konnte füglich Diesen als rechten Würdiger einer kühnen und blutigen That anrufen. — Der König Röde oder Rödinge-König, der in den Antiq. Annal. II (Kjöbh. 1815), S. 222 ff. hieher bezogen wird gehört in die Klasse der Könige Dan, Nor ꝛc., der Distrikt Röddinge auf Möen hat ihm rückwärts den Namen gegeben.

140 Will man auch den Kampf Rothos mit Hano, den Saxo in die vorliegende Sage einflicht, lediglich als eine Mißdeutung des Sprichworts betrachten, daß der Hahn daheim am meisten gelte (Stephan. nott. p. 61. Müller, crit. Unders. 105), so muß doch die Beiziehung des Sprichworts irgend einen Anlaß haben, der dann am nächsten im Gegensatze des Heimathlebens und der Trennung von diesem zu suchen ist.

noch näher die gewaltſame Trennung der Familie, die als ein Leib gedacht wird [141], verbildlicht. Borkar und Hâlfdan, die Männer des Anbaus, ſind Rothos natürliche Gegner. Die nichttheilende Lippenwunde, welche Hâlfdan aus dem Kriege mit ihm davonträgt, iſt das Zeichen der Knechtſchaft. Häßliches Angeſicht (*Rîgsm.* 8: *„fülligt andlit“*) galt überhaupt für Merkmal unfreier Abkunft. Eine Stelle des ſchoniſchen Geſetzes beſagt aber noch beſonders, geſchlitzte Naſe ſey Knechtes Zeichen (*trels merk*, D. Rechtsalth. 339), und daß nun auch Hâlfdans geſchlitzte Lippe nicht anders zu nehmen ſey, erhellt aus einer Erzählung in Svarfdäla-Saga. Hier gibt der Isländer Liotölf ſeinem Thräl Skîdi zum Lohn der Treue die Freiheit und beſtimmt ſeine frühere Geliebte Îngöld demſelben zur Ehe; Îngöld willigt unter der Bedingung ein, daß ſie binnen fünf Winter die Scharte in Skîdis Lippe für wohl ausgefüllt anſehen könne. Wie ſie Dieß verſtanden, zeigt ſich nachher, als ſie ihn durch die Aeußerung, die Lippenſcharte werde ſich ſonſt langſam füllen, zum Unfrieden und zur Gewalt-

141 Als Halfdan (Sax. VII, 125) Anſtand nimmt, mit Syvald und deſſen ſieben Söhnen zugleich den Holmgang zu beſtehen, erwidert Syvald, die Kinder ſeyen nicht vom Vater verſchieden, „ita se ac filios unius hominis loco censendos esse, quibus veluti unum corpus a natura tributum videatur.“ Vgl. Hamdh. 14. Sn. Edd. 144.

that an einem ihrer Feinde aufreizt[142]. Der schimpfliche Beiname (plenum contumeliæ cognomen), den Hâlfdan von jener Wunde erhält, ist eben der Name Thräl. Aber Rotho selbst fällt im Kampfe gegen Borkar, wie nachmals Hildiger von Hâlfdans Hand, und dieser für stumpfsinnig gehaltene Jüngling mit dem Knechtszeichen strebt mächtig zu Freiheit und Ehre heran; ihm ist von der Königstochter, um die er wirbt, wie dem Thräl Skîdi von Îngöld, die gespaltene Lippe aufgerückt worden und er rastet nicht, bis er durch Thatenruhm die Scharte getilgt hat[143].

Wenn es auffallen mag, daß derselbe Hâlfdan, der dem Bauernstand entsprossen, ja durch die Schmach der Knechtschaft hindurchgegangen ist, zugleich Stammvater der Könige seyn soll, so berechtigt Dieß doch keineswegs, den Zusammenhang der Sage aufzulösen und durch Spaltung des einen Helden in mehrere den scheinbaren Widerspruch zu beseitigen. Vielmehr gibt sich hier die einfache Vorstellung kund, daß derjenige Stand, der zuerst der spröden Natur die Möglichkeit menschlicher Ansiedlung abgerungen und der im Norden stets eine

142 Íslendinga Sögur, II (Kaupm. 1830), 169—175. Vgl. D. Rechtsalth. 708.

143 p. 135: „Haldanus geminum ab ea sibi vitium objectari subjunxit: unum, quod sanguine parum niteret, alterum quod r mosi oris jacturam inexpleta cicatrice præferret; ideoque non prius se postulandæ ejus gratia rediturum, quam utramque notam parta armis claritate tersisset.“

achtbare Stellung behauptet hat, die Grundlage des gesellschaftlichen Vereins und so auch der Stamm der über diesen Verein waltenden Geschlechter sey. Dem ackerbauenden, seßhaften Stande gegenüber, wenn auch aus ihm hervorgegangen, erhebt sich aber mehr und mehr ein kriegerischer, erobernder, der jenen ausbeutet und niederdrückt, und so wird Hâlfdan geknechtet. Doch ihm ist ja sonst ein Gott zur Seite gestanden, der große Erdanbauer Thôr, und Diesem gehört, nach dem Harbardsliede, der Thräle Geschlecht. Sein Schützling kämpft sich auch aus der Knechtschaft ruhmreich wieder empor. So lag in der Hâlfdanssage der Stolz und die Ehre des freien Bauers und selbst für den elenden Knecht die tröstliche Verheißung, daß auch er, kein Gottverlassener, einst noch zur angestammten Freiheit auftauchen werde.

Es bleibt noch übrig, die manigfaltigen Erscheinungen Thôrs, die sich in einer langen, durch Götter- und Heldensage fortlaufenden Mythenreihe dargelegt haben, zur Gesammtanschauung seines Wesens zusammenzufassen. Mit der Kraftäußerung Thôrs als Donnerers, vermöge welcher er Steinriesen zermalmt, dem Reiche der Sturm- und Eisriesen ein Ende macht, ist seine Wirksamkeit keineswegs abgeschlossen; er wirkt ja nicht bloß im Donner, oder als Sommerkraft über-

haupt, auch in der strengsten Winterzeit, wann ihm der Hammer gestohlen ist, rafft er sich auf und trägt Örvandil über die Eisströme. Es genügt gleich wenig, sein Wesen etwas allgemeiner, als Wärme, Feuer, aufzufassen, denn er dämpft, in Geirröd und Hyrrokin, auch die Sommerriesen, die Dämone der verderblichen Hitze, er ist mit jötunischen Naturgewalten jeder Art im Streite begriffen. Sein eigenstes Geschäft, die Bekämpfung der Midgardsschlange, seine Gemeinschaft mit Thiâlfi und Hâlfdan, der Gegensatz, in dem er mit Odin und dessen Günstlingen erscheint, gehen über so eng gezogene Grenzen hinaus. Er ist nicht selbst Element oder Elementarkraft, er wirkt in den Elementen, durch und gegen sie. Je ausgedehnter und vielseitiger sein Wirken sich äussert, um so tiefer wird der Mittelpunkt desselben in den Grund des Weltlebens gerückt und um so einleuchtender findet man sich auf die umfassendern Bezeichnungen seines Wesens und Waltens verwiesen. Er heißt der Heiliger Midgards, Freund und Schirmer der Menschenstämme. In diesem weiten, aber bestimmten Berufe Thôrs, als Schutzherrn der Erde und ihrer Bewohner, treffen alle besondre Eigenschaften, alle verschiedenartige Thätigkeiten desselben zusammen und die Bedeutung jedes einzelnen Mythus hat ebendahin geleitet. Aber nicht in irgend einer blinden Naturkraft, nur in einem göttlichen Willen und Gedanken kann der Ursprung

und die fortwährende Belebung eines solchen Waltens gesucht werden.

Thôr ist der Sohn Odins, mit Jörd erzeugt, er stellt, wie gleich Anfangs bemerkt wurde, die Beziehung des göttlichen Geistes zur Erde dar und verfällt damit der in Odin, dem gemeinsamen Âsenvater, ruhenden Einheit des nordischen Götterkreises. So wenig aber das Wesen Thôrs mit seiner Eigenschaft als Herr des Donners erschöpft ist, so annehmbar ist doch, daß von dieser sinnlichen Erscheinung der Thôrsglaube ausgieng, von ihr aus sich mehr und mehr erweiterte und vertiefte. Der Donner in seiner Erhabenheit, das Gewitter mit seinen Schreckniſſen und Segnungen, verkündigte das Daseyn eines Gottes und der niederschießende Blitz zündete ihm sein Opferfeuer an. Wie alsdann auch der Begriff von diesem Gotte sich ausgedehnter und inhaltreicher entwickelte, so blieb doch stets der Donnerhammer sein äuſseres Wahrzeichen und jeder einzelne Gesang des großen Thôrshymnus schließt mit dem Kehrreim, wie der flammende Keil auf das Haupt der Jötune herabfährt. Selbst in der weitesten Auffassung seines Wesens und in der Anknüpfung an Odin liegt zugleich wieder die Begrenzung desselben. In Odin offenbart sich der schöpferische Geist, in Thôr die schirmende Kraft, Odin sinnt und forscht, er wirkt die dichterische und kriegerische Begeisterung, Thôr arbeitet unverdroſſen

und ermuntert den tüchtigen Fleiß. In Folge dieser gemessenen Richtung auf das Gemeinnützliche und der nahen Befreundung, in die er dadurch mit dem Volke tritt, das einen faßlichen Gott verlangt, hat auch Thôr unter allen nordischen Götterwesen die ausgeprägteste Persönlichkeit. Er ist der menschlichste, volksthümlichste, leutseligste der Âsen, der „geliebte Freund" seiner Verehrer. Mit seinem Namen war pathenartig ein großer Theil der persönlichen Eigennamen in Norwegen und Island zusammengesetzt. Er begünstigt in der Politik des alten Nordens das demokratische Element und von den zwei abweichenden Entwicklungen des germanischen Gesellschaftslebens die seßhafte Volksgemeinde und das Alod gegenüber der Gefolgschaft und dem Lehenswesen. Während Odin in den königlichen Heldengeschlechtern waltet, während er die Jarle hat, verkehrt Thôr mit allem Volk und verschmäht auch die Thräle nicht. Während Odins Erscheinung stets einen finstern, grauenhaften Hintergrund durchblicken läßt, haben die Sagen von Thôr, selbst in Liedern höheren Styls, eine Beigabe arglosen Scherzes. Seinem herablassenden Wesen kommt auch die ganze Vertraulichkeit des Volkes entgegen; wie er mit diesem das Feld bestellt, dient er ihm auch zur guten Unterhaltung, und wenn es bei munterer Laune ist, zupft es ihn gelegentlich am rothen Barte. Dieses schadet aber der Liebe nicht,

man ist ihm nur um so herzlicher zugethan. Noch in der Zeit der Bekehrung zum Christenthum zeigen sich die Spuren dieser Anhänglichkeit; der Isländer Helgi glaubt an Christ und benennt seinen Hof nach ihm, ruft aber doch zu allen wichtigern Unternehmungen Thôrs Beistand an; Andern, die sich von den alten Göttern abwenden, erscheint Thôr im Traume mit Vorwurf und Drohung oder mit der beweglichen Bitte, sein Bild aus dem nicht mehr sicheren Gotteshaus in die Tiefe des Waldes zu versetzen; noch heutzutage geht in Dänemark das Sprichwort vom ersten Frühlingsmonat, Thôr mit seinem langen Bart locke die Kinder an die Wand heraus[144]. Jenes trauliche Verhältniß hat auch unläugbar sein Erhabenes; derselbe Thôr, der den Menschen so nahe tritt, ist der Bändiger aller tobenden Elemente, dem mit dem schwellenden Strom auch die Âsenstärke himmelhoch anwächst, und ein Volk zeigt rüstigen Sinn, das im Donnerhalle die Nähe seines Freundes erkennt.

144 Íslend. S. II, 197. Sag. Bibl. I, 340. Fornm. S. II, 162. Bugge, ældgamle danske Bonderegler, Kjöbenh. 1816. S. 15. Lex. myth. 685.

Abkürzungen.

D. Gramm. — Jacob Grimms Deutsche Grammatik, I—III. Göttinq. 1822—31.
D. Myth. — Ebd. Deutsche Mythologie, daſ. 1835.
D. Rechtsalth. — Ebd. Deutsche Rechtsalterthümer, daſ. 1828.
Edd. Havn. — Edda Saemundar hinns Fróda ꝛc. I—III. Havn. 1787—1828.
Faye. — Norske Sagn samlede og udgivne af A. Faye, Arendal, 1835.
Fornald. S. — Fornaldar Sögur Nordrlanda utg. af C. C. Rafn, I—III. Kaupm. 1829—30.
Foraam. S. — Fornmanna Sögur, I—III. Kaupm. 1825—27.
Lex. isl. — Lexicon islandico-latino-danicum Biörnonis Halderssonii cura R. K. Raskii ed. I. II. Havn. 1814.
Lex. myth. — Prisca veterum borealium mythologiæ lexicon ꝛc. auct. Finno Magnusen. Havn. 1828, auch in Edd. Havn. III. Besonders reichhaltig s. v. Thórr, p. 617 sqq.
Saem. Edd. — Edda Saemundar hinns Fróda ꝛc. ex recens. Er. Chr. Rask curavit A. A. Afzelius. Holm. 1818. Einzelne Lieder daraus:
Aeg. — Aegis-drecka, p. 59. Alv. — Alvis-mál, p. 48. Fafn. — Fafnis-mál, p. 186. Grimn. — Grimnis-mál, p. 39. Hamdh. — Hamdhis-mál, p. 269. Harb. — Harbarsliodh, p. 75. — Háv. — Háva-mál, p. 11. Hrafn. — Hrafnagaldur Odhins, p. 88. Hým. — Hýmis-qvidha, p. 52. Hyndl. — Hyndlu-liodh, p. 115. Lodhf. — Lodhfafnismál, p. 24. Rigsm. — Rigs-mál, p. 100. Rún. — Rúnatal, p. 27. Skírn. — Skírnis-för, p. 81. Thrym. — Thryms-qvidha, p. 70. Vafthr. — Vafthrúdnis-mál, p. 51. Vegt. — Vegtams-qvidha, p. 93. Vsp. — Völu-spá, p. 1.
Sag. Bibl. — P. E. Müller, Sagabibliothek ꝛc. I—III. Kiöbh. 1817 ff.
Sax. — Saxonis Grammatici Historiæ danicæ libri XVI. ed. Stephanii, Sorø 1644.
Sn. Edd. — Snorra-Edda ásamt Skáldu ꝛc. útgef. af R. Kr. Rask, Stockh. 1818.
Thorlac. Spec. VI. VII. — Antiquitatum borealium observationes miscellaneæ ꝛc. scripa. Sk. Th. Thorlacius, Specimen VI, Havn. 1799. Spec. VII, ib. 1801.

Nachtrag.

S. 20 gehört zu „Heimdall" folgende Anmerkung:
Heimdallr, Heimthallr, Weltſtamm. Lex. isl. dallr, m. arbor prolifera, Baumſtamm, der Schößlinge und Zweige ansetzt. Ebd. thollr, m. palus; 2) pinus. Vgl. Fornald. S. I, 119. In Rigsmál (Saem. Edd. 100) erſcheint Heimdall als Stamm und Stifter der verſchiedenen Stände (vgl. Vsp. 1).